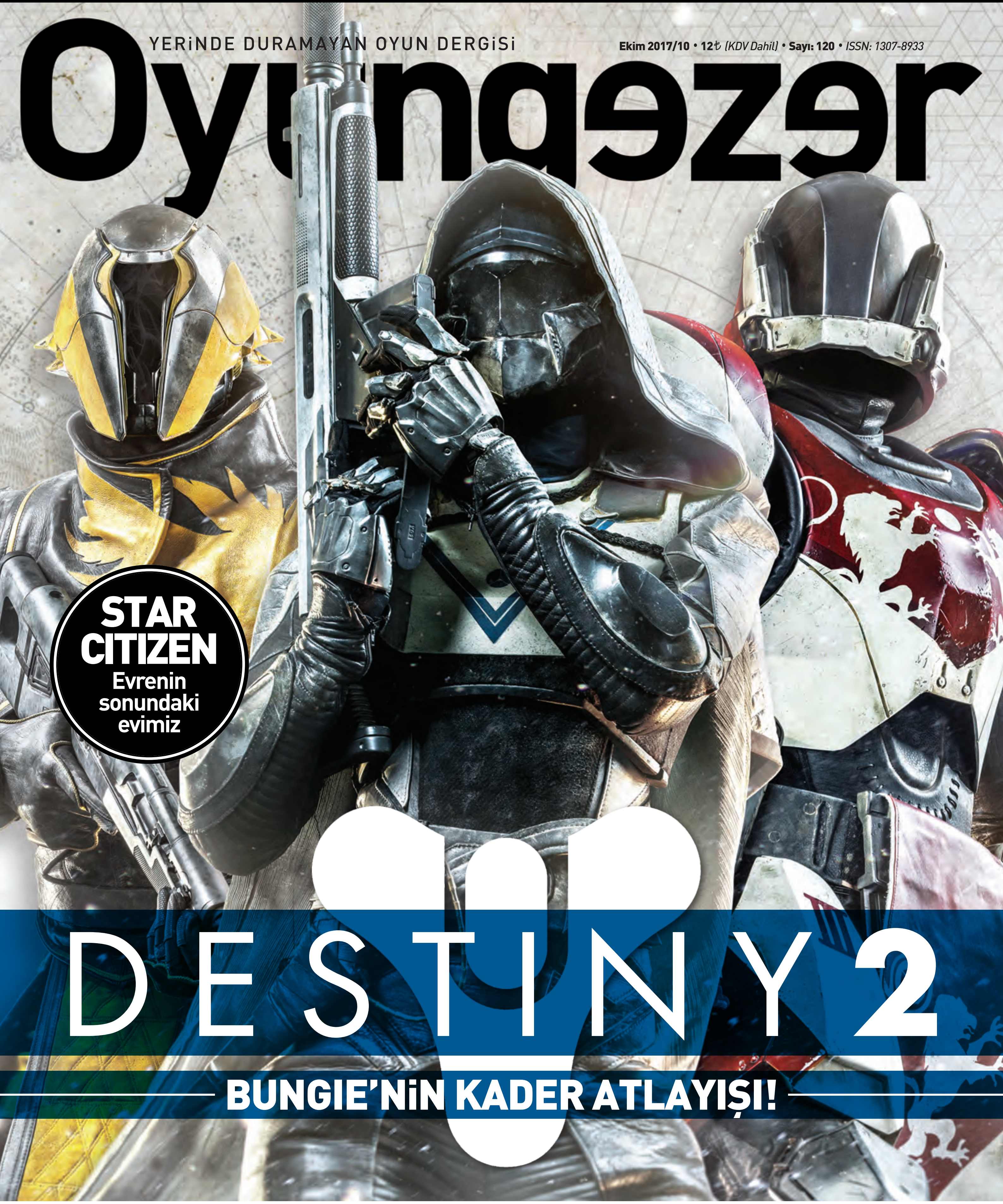
FIFA 18 YILIN FUTBOL GÜNDEMİ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ekim 2017/10 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 120 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



STAR CITIZEN
Evrenin sonundaki evimiz

DESTINY 2
BUNGIE'NİN KADER ATLAYIŞI!

NBA 2K18
Bu sene de hükmen galip

DIVINITY ORIGINAL SIN 2
Eski FRP'ciler el kaldırsın!

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
setmedia
9 771307 893015 10

TOTAL WAR WARHAMMER II
Farelerin kale kuşatması mı?

PROJECT CARS 2
İleri sürüş teknikleri


SOAP



İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



Koşun! Kavga var!





ALT

MEDDYA

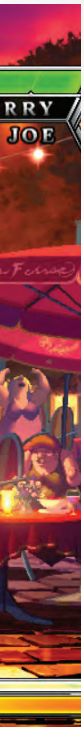
DATA

PİKSEL











PC ve konsol oyuncularını kader ayırmıştı ama kader 2 ağlarını örmüştü, sevenleri kavuşturmaya niyetliydi.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

EN PAHALI PİKSELLER

Bu ay ofiste en çok konuşulan şey Star Citizen oldu sanırım. Bir de PlayerUnknown's Battlegrounds (belki biraz da bahçedeki kulağı kesik kedimiz.. ama bu apayrı bir konu gerçekten). Birinde farklı evrenler arasında dolaşıp durduğumuz, diğerindeyse hep aynı adaya düştüğümüz bu iki oyunun buluştuğu nokta, akıl almaz ekonomileri.

Çok hızlı bir şekilde normalleşeceğine, bir süre sonra bugünü garipseyerek hatırlayacağımıza eminim. Ama henüz PUBG'deki bir okul eteğinin fiyatının, yapımı için yüzlerce kişinin çalıştığı bir oyundan çok daha yüksek olabilmesini anlamıyorum. Kim alır ki? Niye? Parayı eteğe, monta, bandanaya harcayan oyuncuların bu eşyaları potansiyel Bitcoin olarak görmesi dışında mantıklı bir açıklama gelmiyor aklıma. Ki bu ihtimal Star Citizen'ın nadiren satışa çıkan bazı uzay gemileri için fazlasıyla yüksek. Şimdiden oyunun karaborsası almış yürümüş durumda. Zamanında 250 dolar harcayıp aldığınız bir gemiyi henüz oyun ortada olmadığı halde binlerce dolara satabiliyorsunuz. Böyle bakınca çok mantıklı değil mi? Gerçek hayatta emlâkçılık yapmaktansa Star Citizen'da uzay gemisi ticareti yapmayı kim istemez?

Durum nereye varacak tahmin etmek kolay değil ama her halükarda oyunlarla ilgili bildiğimiz her şeyin hızla değiştiği bir gerçek. Oyun özelliklerinin iyice köreldiği, sadece dijital eşyaların el değiştirdiği borsalara doğru gidiyoruz. O gün geldiğinde Oyungezer'i "Yerinde Duramayan Ekonomi Dergisi" sloganıyla hazırlıyor olacağız biz de. Lütfen şimdiden alışın arkadaşlar.

Gelecek ay 10. yıl sayımızda, yine bu sayfada buluşalım. Ama şimdi, #120'ye hoş geldiniz...

forum, email, twitt... facebook, youtu...

Selam! OGZ



HELLO COMMANDER

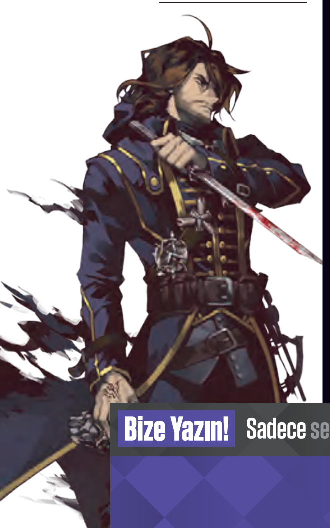


Şöyle bir boynumu çevirip ofise bakıyorum… Serpil'i dört kare yürütüp kapının yanına ful sipere göndersem ve yere Claymore atsam, Nurettin ve Gizem masanın yanında yarım siperde dursa ve Overwatch'ta bekleseler kapıdan girebilecek uzaylıları kolayca temizleriz sanki. Evet, XCOM insanın dünya algısını biraz değiştirebiliyor.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ONUR KAYA



STEAM'İN FİYAT POLİTİKASI

Merhabalar Ömer ve Onur. Size önemli bir sorum olacak, en azından benim için. Ben bir PC oyuncusuyum ve bildiğiniz gibi Steam, PC Master Race'in bel kemiğidir. Fakat geçen hafta Steam'de dolanırken istek listemdeki birkaç oyuna güncel dolar kuruna göre zam uygulandığını gördüm. Sonradan azıcık daha araştırdığımda yaz boyunca başka oyunların da zamlandığını fark ettim. Ayrıca Steam eskisi gibi indirim de yapmıyor artık. Sizce ileride bu zam dalgasının büyüme ihtimali var mıdır? Umarım boşu boşuna endişeleniyorumdur.

Hadi bir de bonus soru olsun içimiz açılsın. İstek listeniz (ki umarım vardır:)) nelerden oluşuyor? *-Mete Yüceer*



Selamlar Mete. Yayıncı firmalar dolar kuru her yükseldiğinde zam yapmıyor. Arada bir bakıyor, şu ülkede durum şu, ona göre toplu zam yapıyor. Ubisoft geçenlerde öyle bir şey yaptı mesela. Sadece AC serisinde değil, Far Cry'dır, şudur budur bütün oyunlarında biraz fiyat artışı görebilirsin. Maddi durumun çok iyi değilse indirim dönemleri haricinde pek bulaşmamak, oyun çıktığı an gaza gelip hemen almamak en iyisi. Özellikle Bandai Namco, Bethesda, Paradox gibi yayıncıların oyunları kısa sürede büyük indirimlere girer örneğin. Steam aslında güzel indirimler yapıyor yani, sadece her yayıncı için geçerli olmuyor bu büyük indirim durumu.

Yakında modern dünyanın geek insanları olarak düğünlerde "Damadın annesinden bir Assassin's Creed: Origins!" tarzı anonslar duymaya başlarsak şaşırmayacağım. Yazıları geç veriyorum diye müdürlerim beni atarsa, son dönemde aşırı kilo verdiğim için en uygun plan dilencilik yapmak olacak gibi görünüyor... -Onur

İstek listem… Bu satırları yazdığım sırada Total War: Warhammer II bekliyorum deli gibi, sen okuduğun sırada ölümüne oynuyor olacağım muhtemelen. Bir de, şimdi söyleyince yine fanboy diyeceksiniz ama Persona 3 ve 5'in ritim oyunları duyuruldu, onları bekliyorum acayip bir şekilde ^_^ Uzak geleceğe gidersek de FF7 Remake ve Death Stranding var tabii.

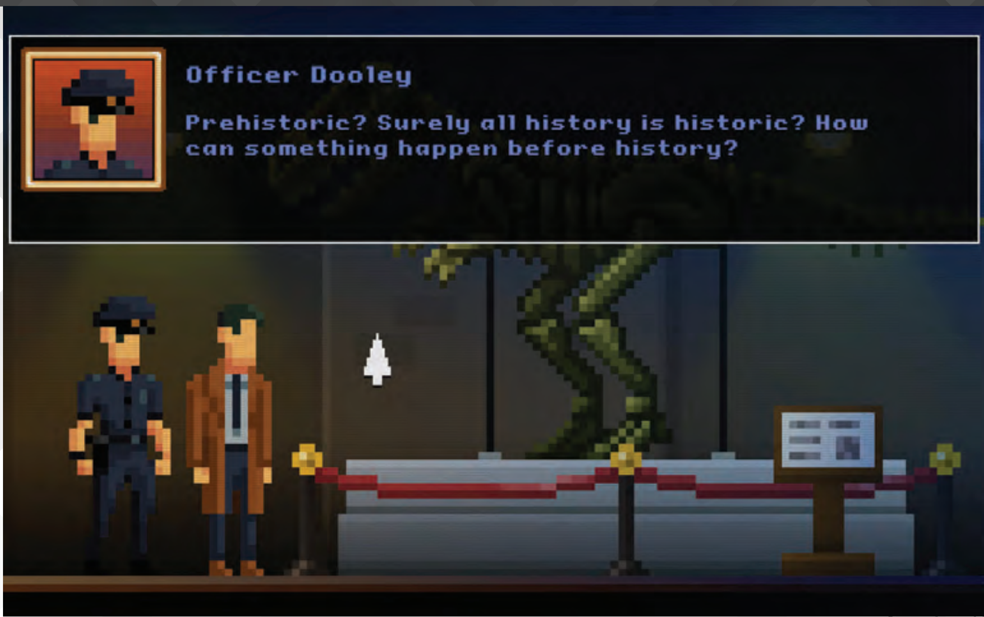
Şimdi fark ettim, en sevdiğim stüdyoların hepsi yakın geleceği boş geçeceğinden, heyecanla yana yakıla beklediğim bir tek oyun yok. Epey iyi olacağına inandığım The Evil Within 2 ve Wolfenstein 2: The New Colossus var. İkisini de deli gibi oynamayı planlıyorum ancak ikisi de muhteşem olmayacak bence. -O

İLK OYUN DERGİSİ MEKTUBUM

Selamlar Oyungezer ekibi. Bakmayın ilk mektup dedim ama ben 14'ümden 33'üme kadar bütün dergileri takip etmekteyim. Çok sorum yok, sorudan ziyade dertleşmek ve birkaç noktaya dikkat çekmek istedim.

1. Nerede eski oyunlar: Artık firmaların ticaret dışında bir şey düşünmediğini düşünüyorum. Starcraft'ı, Fallout 1 ve 2'yi beş yüz defa yükleyip bitirip silmişimdir. Şimdi AAA oyunlara bile "of ne zaman bitecek sonunu göreyim de sileyim" diyorum. Yaşlılık mı dersiniz?

2. Dünyalılardan tiskeniyorum: Online oyunlarda neden hep bir küfreden ya da



ON DOKUZ YILLIK BİR OKURUN İLK MEKTUBUNU CEVAPLAMAK DA BU SAYIYA KISMETMİŞ. TEBRİKLER EKİM OGZ'Sİ!

sen eziksin diye sürekli yazı yazan olmak zorunda? Online oyun yapımcılarının hakarete karşı girişimi yok mu?

3. I live in ingiliş: İngilizce için oyun şart. Türkçe destek milli gurur, evet iyi ama kolaya kaçmak bence. Ömer Akdağ'ın önceki yazısına aynen katılıyorum.

Teşekkürler, yayınlanırsa orta yaş sendromuna girmekten kurtulurum. Az soru dedim ama uzun oldu. Kusura bakmayın artık kolay gelsin. *-Görkem Bulut*

Selamlar Görkem, 14'ünden beri dergileri takip eden birinin ilk oyun dergisi mektubuna nail olmak da onur verici bir şey, teşekkür ediyorum ^_^ Çok beklemişsin ama, sık yaz artık.

1. Valla doğrusunu istersen evet, yaşlılık diyorum ^_^ Yani mesela Bethesda tarzı Fallout sana hitap etmiyor olabilir, bunda yanlış bir şey yok. Ancak eski Fallout'ları seviyorsan ama yakın zamanda çıkmış Pillars of Eternity, Divinity: Original Sin, Wasteland 2 gibi oyunlar sarmıyorsa sen oyunların kendisinden çok, o eski oyunları oynadığın zamanlarda yaşadığın duyguların nostaljisini seviyorsun demektir. Bunda yanlış bir şey yok tabii, var desem Emre Sümer 12 pikselden oluşan katanasıyla keser beni ^_^

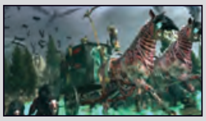
Ömer'in nostaljiyle ilgili söylediği kısım doğru ama hislerin onun bahsettiği şartlara uymuyorsa da haklısın çünkü oyunların pazarlanma şekli de, bütçelerin ayırıldığı yerler de çok değişti. Önceden, özellikle de bahsettiğin oyunların dönemlerinde bir şirketin geleceği her sene ya da iki senede bir çıkardıkları amiral gemisi denebilecek bir seriye bağlı değildi. Genel geçer bir iyi oyun oluşmuyordu, belli başlı türler baskınlık kazanıyordu zaman zaman ama bugün olduğu gibi açık dünya moda oldu mu herkes açık dünya yapmaya çalışmıyor veya herkes taş gibi oyununa çoklu oyuncu modu eklemek zorunda hissetmiyordu. Prodüksiyon kalitesi ve dolayısıyla sinematik anlatım cephesinde çok fazla yol kat ettik evet ama bunlara kafa yoran Batı piyasası yapımcıları oynanış mekaniklerine ve "nüanslara" özen göstermeyi sıklıkla ihmal eder oldu. Ömer daha iyi bilir tabii ama bence Doğu cephesinin tuzu kuru, hâlâ mekaniği taş gibi oyunlar çıkıyor. -O

2. Çok rekabetçi oyun oynayan biri değilim ama Heroes of the Storm'a onlarca saat harcadığım için demek istediğini de iyi anlıyorum. Yani diğer oyunlar hakkında yorum yapamayacağım ama HotS'un başındakiler oyunu bu toksik topluluktan arındırma konusunda güzel adımlar atıyorlardı son oyuna girdiğimde. Birisi küfür ettiğinin saniyesinde önce blokluyor, sonra rapor ediyordum, hiç de canımı sıkmadan maçı tamamlıyordum. Aynısını tavsiye ederim. Nihayetinde online oyunlar birçok kişinin kendini "işe yarar ve üstün" hissettiği yegâne yer ve bu sebeple saygın ve otorite sahibi olarak algılanmak istiyor, e tabii bunu da karşılarındakilere çarpık şe-



Videolarda Bu Ay

» Sanıyorum ki müzik-görüntü-tema uyumu konusunda Punisher'ın yeni fragmanından daha başarılı bir fragman izlemedim:
tinyurl.com/ogz-120-punisher



» Total War: Warhammer'lar ilginizi çekiyor ama öğrenmeye nereden nasıl başlayacağınızı bilemiyor musunuz? Şu 7 videoluk seri tam sizlik:
tinyurl.com/ogz-120-tww



» Tokyo Game Show bu yıl biraz sönüktü. Yine de en beğendiğim videoyu paylaşmadan geçmeyeyim (Ace Combat 7):
tinyurl.com/ogz-120-ac7

GÜZEL SAYIYDI

Selam Oyungezer ekibi. Ağustos sayısını çok beğendiğimi belirtmek için yazıyorum bu maili. Arada bir böyle özel sayı çıkması güzel oluyor. Mobil oyunlara daha fazla yer verilmiş, 90'lar Türkçe Rock bölümü iyi olmuş (Kıraç'ı göremedim ama), kültür sanat medya vs. Gerçekten tebrik ediyorum. Oyun çıkmayan bir ayda dopdolu bir dergi hazırlamışsınız. Özellikle Spider-Man bölümünü çok beğendim.

Bu kadar. Hadi kolay gelsin, iyi eğlenceler. *-Celalettin Ceylan*

Selamlar Celalettin, biraz geç kalmışsın galiba, geçen aya yetişmemiş mailin ^_^ Teşekkürler ederiz, sayıyı beğendiğine sevindim. Kıraç da iyidir hakikaten, en azından adını ansaydık iyi olurdu. Bir İstanbul Masalı'ndaki ezgilerini asla unutamam. (Çok severim o diziyi, ne var?)

Kırk yılın başı Ömer'le zevklerimiz uyuştu, ben de severim o diziyi ahah. -O

İyi dilekler için teşekkürler, sevgiler.



Selam OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



SELAM OGZ'DEN MÜTHİŞ KAMPANYA! BİZE MAİL ATIN VE YALNIZCA 1 AY İÇİNDE MAİLİNİZE YANIT KAZANIN!

BLIZZ!

Öncelikle herkese selamlar. Bildiğimiz gibi Blizzard her elini soktuğu alanda tahta kuruluyor (terimi bu mudur bilemedim). Ve şu an da görünüşe göre elini sokmadığı çok az kategori kaldı. Yeni şeyler denemek istediklerini de varsayarsak hangi oyun kategorisine girerlerse "vay be cuk oturmuş" diyebiliriz?

Mesela ben Blizzard 2D Fight Mash-up görmeyi çok isterim. Heroes of The Storm'da yaptıklarını Mortal Kombat stili bir dövüş oyununda neden yapamasınlar ki? Şahsen Arthas'ın Frostmourne ile Tyrael'in (Lanet olsun yabancı isimlere Türkçe ayrıştırma!) ruhunu çektiği bir bitirici izlemek için değil 60$, 160$ bile verebilirim. *-Serdar Köse*

Selamlar Serdar. Yalnız Blizzard ne yapsa efsane olur biliyor musun? RYO yapsa! Devasa online falan değil, bildiğin tek kişilik, The Witcher veya Dragon Age kafası, AAA RYO yapsa. O sevdiğim Blizzard kafasını, prodüksiyon ve yazım kalitesini, tarzını öyle bir oyunda görmek için neler vermezdim… Ama yapmaz? Neden? Mikro ödeme koymak kolay değil bir RYO'ya da ondan…

Blizzard kendisine oluşturduğu tarz ve kalite standartları konusunda çok katı bir firma. Bahsettiğin tarzda bir projeye cidden girişseler muhtemelen "Hacı biz hiç dövüş oyunu yapmadık ki, beş senedir üstünde çalışıyoruz ama olmadı bu, iptal et, çabuk çabuk çabuk!" moduna girerler muhtemelen. Kendi şahsi fikrimi de belirtecek olursam ben her karakteri kendi evreninde seviyorum, bence herkes kendi diyarında tepişmeli :(-O

kilde yansıtıyor düzgün iletişim kurma yeteneği geliştirmediği, sadece benmerkezci yaşadığı için. Hayatlarını böyle bir insan olarak geçirmenin çok saçma olduğunu anlamalarını ummaktan başka bir şey gelmez elinden, boşuna o topa girme.

Valla tam da bahsettiğin sebepler yüzünden dijitalde bile mağarasından çıkmayan, her türlü çoklu oyuncu moduna burun kıvıran bir insan oldum çıktım ben. -O

3. Teşekkür ettim ^_^ İngilizce oyun oynamak ilk başta göründüğünden çok daha önemli bir şey.

Valla lisede sayısal okuyup oyunlar sayesinde alan değiştirme joker hakkını kullanan, bu sayede İngiliz Edebiyatı okuyup mutlu olan (yani bölümden mutluyum yoksa mutluluk falan ne haddime) bir insan olarak yürekten katılıyorum. -O

Kusur ne demek, yine buyur gel.

ABSÜRTLÜK SINIRLARINI ZORLAMAK

Nasılsınız? İyisinizdir herhalde. Neyse uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Hiç ortaokul-lise yıllarında okul kıyafeti almak için Yavuz Bebe, Tosun Bebe gibi mağazalara gittiniz mi? (Deneme kabininde klostrofobi sebebiyle fenalaşmak)

2. Ergenliğin doruk noktasına ulaştığı (15-16 yaş) dönemlerinizde hatırladığınızda "Ben nasıl kafalar yaşamışım?" dedirten fanteziler kurmuş muydunuz? (Sadece bana özel bir durum mu, o yüzden yazıyorum, bunu dergide yayınlamasanız da olur)

3. Hiç tava ciğer yediniz mi? (Edirne'ye has bir yemektir kendisi. Evet Edirneliyim)

4. Spice Trade diye minyatür grafikli bir oyun vardı, ona benzer grafikli oyunlar var mı bildiğiniz?

Biterken çalıyordu: Portal - Still Alive. (Eskiden maillerde bu detay da ekleniyordu, eski sayılardan birine bakınca aklıma geldi)

2. soruyu yazarken ne düşünüyordum ben de bilmiyorum. *-Göktay Kan*

Sağolasın, sen de iyisindir umuyorum ki.

1. Üfff gitmez olur muyum, başka seçenek mi vardı? Şu an bile kıyafet alırken 5 dakikayı geçmemeye çalışıyorum mağazanın içinde. Hep o günlerde yaşanan travmalardan kaynaklı.

2. Manyak mısın, kurmaz olur muyum? Birçoğu halen dolanıyor zihinde bir yerlerde ama paylaşacak değilim onları tabii ki ^_^ Hapse veya tımarhaneye atılırım, aman diyeyim.

Valla çok ufak yaşta kurduğum fantastik hayallerin evrenin doğası gereği gerçekleşemeyeceğini anlayıp bol bol, güzel güzel kurgusal dünyalara kaçmayı en büyük amaç edinmiştim. O zaman hayalini kurduğum şey daha çok hayal kurmaktı, durum hâlâ aynı :) -O

3. Valla ben Aydın'dan geldim, daha Edirne'ye uğrayamadım, muhtemelen yesem, yediklerimi beğenip beğenmememden bağımsız kurduğum "Bozdoğan'ın pidesinin yerini hiçbir şey tutmuyor yea!" cümleleri yüzünden beni döversiniz orada. Ciğerli dayak yemiş olurum, ciğerli dayak sevmiyorum :(- O

4. Nereden buldun bilmiyorum ama enteresan bir görselliği varmış oyunun. Direkt minyatür sanatından esinlenen başka oyun aklıma gelmedi doğrusu. Ortadoğu sanat tarzından esinlenen oyunlar da çok az hatta düşününce. Prince of Persia'lar, Journey, FF12 gibi birkaç isim geldi şu an aklıma sadece.

Portal'ların hayranı biri olmayarak Still Alive'ı evde o kadar çok dinledim ki ev arkadaşlarım nefret ediyor artık şarkıdan ^_^ Açıp dinleyeyim bari tekrar. *(Okurken çalıyordu: 505 – Arctic Monkeys -Serp.)*

Bende de Pan's Labriynth'den "Long, Long Time Ago" çalıyor efendim. -O

Böyle enteresan sorulara kapı her zaman açık ^_^

SELAM OGZZZZ

Merhaba. Şu anda bu yazıyı çok heyecanlı bir şekilde yazıyorum. Güzel ve ücretsiz bir açık dünya oyunu önerir misiniz? Ve düşük gereksinimli. İyi Eylüller. *-Alperen Sadıkoğlu*

Selamlar Alperen, heyecanlanacak bir durum yok, burada herkes senin benim gibi insanlar ^_^ Ücretsiz açık dünya oyun… Hmm… Çok yok doğrusunu istersen. DVO türünü seviyorsan Aion'a göz atabilirsin mesela. Veya grafik tarzı sana çekici gelirse Unturned kesinlikle iyi bir seçenek.

MACERALAR

Selam Ömer, Onur ve tüm OGZ ahalisi.
Bu size yazdığım 2. mail. İlk mailde adını hatırlamadığım bir animeyi (Ixion Saga) sormuştum, şıp diye bulup yazmıştınız ki tekrar teşekkürler :)

Bir de dergide mecera oyunlarına daha çok yer verseniz benim gibi çok mutlu olacak insanlar tanıyorum. Çabuk bitiyorlar ve oynayacak güzel macera oyun tavsiyesi de her köşe başında karşımıza çıkmıyor maalesef. Şimdiden teşekkürler :) İyi çalışmalar.
-N. Rüya Özcan

Selamlar Rüya. Şıp diye bilmemiştim aslında, bilemeyince de Eren Okka'ya danışmıştım bizim uzun zamandır buralara uğramayan yazarlardan, Ixion Saga kopyasını o vermişti ^_^

Aslında ben de macera oyunlarına acaba fazla mı yer veriyoruz diye düşünüyordum tam ^_^ Şöyle bir geçen aya bakıyorum mesela Firewood, Observer, sinematiği de katarsan Batman, ve tabii en güzeli The Darkside Detective vardı macera kategorisine direkt girebilecek. İlerleyen sayfalarda da bolca göreceksindir zaten. Daha ne yapalım ^_^

Biz teşekkür ederiz, görüşürüz.

EYLÜL SAYISI

Merhaba. Geçen e-postamın üzerinden neredeyse bir yıl geçti. Ben de tekrar yazayım ve biraz da Eylül sayınızı öveyim dedim. Öncelikle kapak ve Senua'nın görsel çözünürlüğü çok güzel duruyor (birkaç yıl önceki Bloodborne kapağında çözünürlük bana kötü gözükmüştü). Büyüdükçe sorumluluklarım arttığı için artık dergi için de çok zamanım olmuyor (birkaç ay sonra üniversite 2. sınıfa başlayacağım). Bu yüzden benim için dergi ne kadar kısa ve öz, o kadar iyi. Toplamda 116 sayfa olduğunu gördüğümde sevindim. Ocak 2017 sayısı uzundu ve okurken zorlandım diyebilirim.

Şimdi bir konuyu hortlatmak adına: Enis Bey'in dergideki zamanlarını özlediğimi belirteyim. Şimdiden domo arigato Ömer Bey. *- Emre Muştu*

Merhabalar Emre, ohooo daha üniversite 2. sınıfta vaktin olmuyorsa işimiz var. Sen yakın zamanda veda edersin bence Oyungezer'e ^_^

Çözünürlüğü bilmem de genel olarak çok şekil oldu bence de Hellblade kapağımız. Oyunu oynamayı da bir gün başarırım umarım. Zaten ucuza satılıyor o çapta bir oyun için ama yüzsüzlük değil mi yine de indirim bekliyorum. Derginin ince olmasına herkes güzel bir şey gözüyle mi bakıyor ya? Öyleyse öyle yapalım valla, kolaylık olur bize de ^_^ Yok ama ya, dayanamaz yardırırız biz yine. Bakınız bu ay. Serpil sayfa sayısını azaltalım, maliyeti düşürelim diye ısrar ediyor aylardır ama kendisine bu konuda pek kulak asmayı başaramıyoruz doğrusu *(Allah'tan sayfalar vaktinde gelmiyor, her ay dergiden atmak zorunda kalıyoruz üç beş bir şeyler. -Serp.)* Kendini özleten çok insan var dergi-

Anket



HANGİ TARAFIN TV DİZİLERİNİ DAHA ÇOK SEVİYORSUNUZ? MARVEL MI, DC Mİ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

01
Legion ve Daredevil gibi işler olduğu sürece Marvel bir adım öndedir - ki ben DC kahramanlarını daha çok severim. @Evrim Kılıç

02
Filmi Marvel'dan diziyi DC'den izleyeceksin. @Eren Yay

03
DC'yi daha çok seviyordum fakat John Constantine iptal edilince Arrow da b*ka sarınca Marvel'e başladım. @Berk Duman

04
Ayyapım. @Devrim Karayalçın

05
Beyaz saçlı hatuna hastayım ben ya :)) @Murat Kurtsakarya

06
Legion > diğerleri. @Nadir Doğan

→ BİR SONRAKİ TOTAL WAR'UN TEMASI NE OLSA EFSANE OLUR? (UÇMAK SERBEST)

Yüzük be kardeşim. @Mehmet Atakan Alkan

Elder Scrolls teması (Tamriel ve diğer kıtalar) çok efsane olur. @Salih Ömer Tavukçu

Total War: Ottoman the Great Suleiman, valla Türkiye de 2-3 milyon banko satar :) @Efehan Çüre

Pokémon. Yüzlerce Pikachu alıp ülkeler fethedelim. @Ahmet Elthen

Karıncaların devleti olmalı. Termit, kırmızı karınca, uçan karınca gibi türler olur; silahlar bitkilerden yapılır; farklı tür böcekler binek olarak kullanılabilir. @Ulaş Pınarbaşı

→ @OYUNGEZER: ASLA OYNAMAYACAĞINI BİLDİĞİN HALDE HEVES ETTİĞİN BİR OYUN VAR MI? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Çok var da, özellikle Football Manager hakkında sinir bozacak kadar çok sayıda güzel anı dinledim. Oynayasım geliyor. **@pebblesinmymind**



Ya ofiste herkes Dragon Soul oynuyor. Özellikle yemek saati kendimi çok yalnız hissediyorum :(OYNAMİCAM! **@gizemsedef**



İtiraf ediyorum: İnşaat seyretmeyi seviyorum! İnşaat oyunları da çekici geliyor o yüzden ama oturup oynamam da şimdi TWW2 dururken. **@omerakdag**




Previously on Lost...

de, Enis de bunlardan biri tabii. Yeni gelen kimse eskilerin yerini dolduramaz ama kendince güzel bir şeyler yapmaya çalışan dostlarla dolu dergi öte yandan, onlara da prim vermeyi unutmayınız.

KENDİ OYUN ZEVKİNİ TAM KEŞFEDEMEMİŞ BİRİNİN YARDIM ÇAĞRISI

RYO, point & click macera ve platform. Bunlar benim en çok ilgi duyduğum üç oyun türü ama bugüne kadar hiç RYO ya da point & click mecara oynamadım. Yani bunlar bana hitap eden türler olmayabilir. Belki de ben potansiyel bir MOBA oyuncusuyumdur. Bu konuda biraz yardım hiç fena olmaz.

Şu anda kullandığım PC aşırı dandik (o kadar ki Stardew Valley'i bile açamadı). Ben de bu yüzden odağımı eski efsanelere çevirdim. Geçtiğimiz yaz indirimlerinde Fallout Classic Collection, Divine Divinity, Sanitarum ve System Shock Pack aldım.

Sorum şu: Bu oyunlar oynanabilirlik açısından hâlâ konforlu mu? Zaman faktörü, bu tarz klasik oyunlardan alacağımız zevki her geçen gün daha da mı azaltıyor? İyi yaşlanamamış oyunları oynamak için kendimizi zorlamalı mıyız yoksa bazı şeyleri kabullenmemiz mi gerekiyor? Bir soru daha sorayım: Bir oyunun iyi yaşlanıp yaşlanmadığını nasıl anlarız?

(Bonus soru: Özel bir sebebi yoksa sorulara neden biraz geç cevap verdiğinizi öğrenebilir miyim acaba?) *-Zahir Emre Metin*

Selamlar Zahir Emre. Belli türler sevmekte herhangi bir sıkıntı yok tabii ama başka türlere ilgin varsa onları da denemeye çalış. Belki seversin, belki sevmezsin, o ayrı mesele ama yepyeni şeylerle tanışacağın garanti. Belki de bu yeni tanıştığın şeyler seni beyninden vurulmuşa döndürecek, belli olmaz.

Eski oyunlar konusunda hep demişimdir, kimi oyun eskir, kimi oyun eskimez. Bazı eski oyunları nostalji hissiyle severiz, belki eski oyunlar zamansızdır ve bugün bile gayet oynanır. Senin saydığın oyunlar ikinci kategoriye giriyor. Bir oyunun iyi yaşlanıp yaşlanmadığını anlamanın kolay bir yöntemi yok doğrusu. Ama genel olarak gerçek zamanlı oynanışa sahip oyunların sürekli geliştiğini ve eskilerin bugün için geçerliliklerini nispeten yitirdiğini söyleyebilirim. Sıra tabanlı ve hikâye odaklı oyunlarsa kolay kolay yaşlanmazlar. Ama o nasıl bir PC'dir ki Stardew Valley'i bile açamamış ^_^ Gözüm korktu şimdi, Fallout 1'i de çalıştırmazsa benden bilme.

Ha öte yandan kendimizi zorlamalı mıyız? Tabii ki hayır, eski grafikli oyunları oynamak sana kendini zorlamak gibi geliyorsa boş ver gitsin. Oyun dediğimiz keyifli bir iş neticede, keyfin kaçacaksa ne anlamı var.

Bonus soruya da şöyle yanıt vereyim. Ben gelen mailleri ay sonunda topluyor, düzenliyor, yanıtlıyor, misafir editöre yolluyor, ondan geri alıyor, kısaltıyor, ondan sonra sayfalarımızı hazırlayan Gizem'e Selam'ı teslim ediyorum. Mail geldikçe yanıtlayıp, her seferinde misafir editöre yollayıp, her seferinde geri alsam falan çok karışacak mesele cidden. En güzeli böyle. Geç yanıt için kusura bakmayınız o yüzden.

Eski klasiklerden keyif almaya zorlamak ve bir oyununu yaşlanıp yaşlanmadığını anlamak konuları aslında üzerinde iyice kafa patlatmak gereken şeyler. Bütçe ve teknoloji gibi zamanla gelişen faktörler ne kadar etkili olursa olsun, bir oyunu iyi yapan en birincil etmen o oyunun kurallarıdır. İnsanların hâlâ iskambil destesine başvuruyor olmalarının sebebi de bu zaten. Basit ya da karmaşık, bir oyunun kuralları gerçekten iyi belirlenmişse o oyun ciddi ciddi eskimez, keyif verme potansiyeli azalmaz. Teknoloji ve bütçe, kuralları konfor çerçevesinde içinde sunar oyuncuya, bu yüzden konfor bir kişi için ön plandaysa, zamanının imkânlarıyla ne kadar iyi tasarlanmış olursa olsun o kişi eski bir oyunu beğenmeyebilir. Bu oyunun kötü olduğu ya da kişinin zevksiz olduğu anlamına gelmez, öncelik meselesidir. -O

RÜYAGEZER

Selam Ömer Abi, Onur Abi ve tüm Oyungezer ailesi. Nasılsınız? Ben pek iyi değilim. Bu sene YGS-LYS var ama ondan önce liseyi bitiriyorum diye üzülüyorum. Siz neler hissetmiştiniz lise biterken?

Ömer Hocam sizi rüyamda gördüm. Olay şöyle; Zombi salgını sırasında bir hastanede başhekimlik yapıyorsunuz. Sonra bir adam geliyor ve sol kolunu kestirip yerine MGS'deki mekanik kolu takmak istiyor. Siz de "plastik 500 bin, titanyum 1 milyon" diyorsunuz. Adam da seçilmiş kişi olduğunu söyleyince "bizde ortam böyle" diyorsunuz ve son.

Oyungezer'in 10. yılı kutlu olsun bu arada. Şimdiden kutlayayım. Hediye olarak GTA V kodu vermeye ne dersiniz? Sonra dergi 11. yılı göremesin :D

Sağlıcakla kalın, saçma bir mektup oldu gerçi. *-Çağlar Yapıcı*

Selamlar Çağlar, sınavda başarılar şimdiden. Lise bitiyor diye üzülmüş müydüm? Yok öyle bir şey. Kişiliğine saygı duymayan dayakçı hocalar, karşısındakini aşağılamaya çalışmayı meziyet bilen sınıf insanları falan… Bence bitirdiğine üzüldüğün bir lisede olduğun için şanslısın.

Benim liseden değer verdiğim insanlar hâlâ hayatımda, biri ilkokul öbürü liseden olmak üzere iki arkadaşımla aynı evde yaşıyorum zaten, gecenin köründe liseye veya ilkokula dönmek elimin altında :) Esas üzüntü üniversite bitince oluyor. - O

Yuhahahhah :))))))))))))))) O nasıl bir rüyaymış? Bir psikoloğa görün bence, bilinçaltına falan baktır, arızalı parça olabilir.

Kutlama için teşekkürler! GTA V yetmez ama ya, yanında GTA V oynatabilen bir PC de hediye edeceğiz herkese!

Dı dış dış dı dış!! (Judgement Day efekti olan) Ve önümüzdeki ay Oyungezer 10. yaşını kutluyor! Sizleri de bekleriz!



Gelecek Ayın Misafiri

Madem 10. yılımızı kutlayacağız, dergimizin biricik Serpil Ulutürk'ünden daha şahane bir misafir ağırlayabilir miyiz? 10 yılımız hakkında istediğiniz şeyleri söyleyebilir, istediğiniz şeyleri sorabilirsiniz kendisine. Hem baskı yapın da İçindekiler sayfasındaki fotoğrafını değiştirsin artık.


PS4
PS4 Pro
PS4 PRO ENHANCED
4K HDR
DYNAMIC 4K GAMING
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SPORT
17/10/2017
TÜRKÇE
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Gran Turismo Sport: TM & © Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.
PLAYSTATION PLUS İLE
ÇEVRİMİÇİ OYNA
3
www.pegi.info
PLAYSTATION.VR
UYUMLU
PlayStation®4'e ÖZEL
* PS4™ Pro and compatible 4K TV required for 4K game resolution.
HDR compatible TV required. HDR is supported by all PS4™ models.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Çok Bozdu

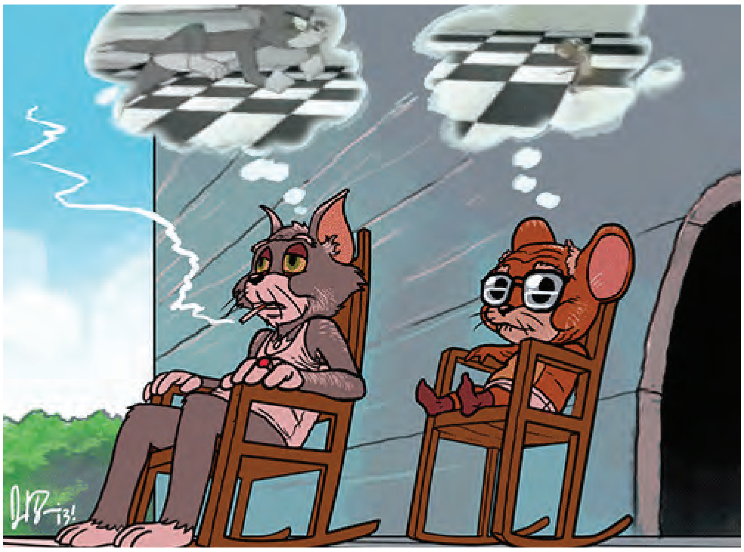
İnsanların oyundur, başka bir şeydir, geçmişlerinde bıraktıkları çeşitli yapımlara haksızlık etmelerine deliriyorum son zamanlarda.

Mesela bir oyun oynuyordur, çok sarmıştır, çok beğeniyordur, ortamlarda övüyordur, sonra bir şey olur, araya başka bir şey girer veya araya bir şey girmesine de gerek yok, oynadığı kadarı yetmiştir, daha fazlasını istemiyordur, bırakır oyunu. Yanlış bir şey yok bunda elbette. Benim sıkıntım o oyunu bıraktıktan bir süre sonra "yea o kadar güzel değildi, sıkıldım bıraktım" ayaklarına girmesi. Ya kardeş ben hatırlıyorum oynarken ne kadar sevdiğini, övdüğünü falan. Devam etmek istememişsin, bırakmışsın, eyvallah ama oyuna niye suç atıyorsun? İlla ki bir meşrulaştırma çabasına girmen şart değil, "güzeldi ama yetti bıraktım" de, hayatına devam et. O güzelim oyuna, başında geçirdiğin şahane saatlere ihanet etmene gerek yok ki?

Ama hadi o neyse, daha kötüsü var. Şimdi insan dediğimiz varlığın zevkleri, beklentileri falan zamanla değişebiliyor. Az değişebiliyor, çok değişebiliyor veya hiç değişmeyebiliyor. Beğendiği, hatta kendini bulduğu bir şeyden zamanla uzaklaşabiliyor. Ya da uzaklaşmıyor. Hepsi de olabilecek, normal şeyler. Az çok kompleks ve çeşitlenen varlıklarız neticede.

> BİR ŞEY ARTIK İLGİNİZİ ÇEKMİYORSA BELKİ SADECE "ARTIK İLGİNİZİ ÇEKMİYOR"DUR.

Y dostumuz 5-10 yıldır dinlediği X müzisyenini hâlâ ilk günkü gibi seviyor olabilir, ilk günkü kadar olmasa da hâlâ seviyor olabilir veya az-çok kopmuş olabilir yani. Hiçbirinde sıkıntı yok. Kopmuş diyelim. "Bana eskisi kadar hitap etmiyor", "zevklerim değişti" ve benzeri sebepler gayet de geçerli bana sorarsanız. Ama genelde "X çok bozdu" yaklaşımı olduğunu gözlemledim. Hayır tabii X bozmuş olabilir ama o ihtimali bir kenara koyayım çünkü genelde öyle olmuyor, genelde insanın kendisinden



kaynaklanıyor kopma durumu.

"Artık eskisi gibi aksiyon anime yapamıyorlar, ben de izlemiyorum, nerede Naruto'lar Bleach'ler…?" Çok uzağa yayılmıyorum, sadece bu sezona bakıyorum: Rage of Bahamut, My Hero Academia, Fate/Apocrypha. Üçü de canavar gibi aksiyon serisi. Elbette ki mesela Naruto bir tane, başka hiçbir şey Naruto olamaz, öyle bir ihtimal yok ama şu ankilerin de kendi karakterleri ve güzellikleri var. Animelerden kopmuş olabilirsin ama meseleyi "animeler çok bozdu"ya getirip bu kopma durumunun suçunu izlemediğin animelere atmak haksızlık işte. Daha doğrusu burada bir suçlu aramak en baştan mantıksız. "Abi eskisi kadar sarmıyor animeler beni, izleyesim gelmiyor" önermesi yeterli değil mi?

Her şey için geçerli tabii bu. Oyunlar için mesela. Çok duyarsınız "Nerede o eski oyunlar? Oyun dünyası çok bozdu. Eski keyfi alamıyorum, eskisi kadar oyun oynamıyorum o yüzden" muhabbetlerini. Hatırlamıyorum ama ilerleyen sayfalarda bile denk gelme ihtimaliniz mevcut bu tip lakırdılara. E ama fazla açılmadan yine sadece bu aya bakıyorum: Divinity, Total War, XCOM, Life is Strange ve daha bir sürü şahane oyun. E bunlar oyun dünyasının bozmadığının direkt ispatı değiller mi şimdi? Oyunlardan eskisi kadar keyif almayabilirsin ama bu konuda ne kendini ne de oyun dünyasını suçlamana gerek yok ki?

Bunun kaynağı da genel olarak, yani çok uzun mesele, başka bir sefer daha fazla muhabbetini döndürürüz de, insanın değişebilen bir varlık olmasının günümüz mantalitesinde tuhaf gelmesi. Yani "ben buyum, karakterim ve zevklerim budur" diye net şeyler söyleyebilmek meziyet olarak görülüyor içinde bulunduğumuz kültürde. Dolayısıyla yıllar önce "ben anime seven bir insanım" diye kendini tanımlayan biri artık sevmediğini itiraf ederse sanki kendi benliğinden ödün verip karaktersizlik yapacakmış gibi hissedebiliyor. Sebepleri başka yerlerde arıyor o nedenle.



Hayalet Gemi

Eser Güven

eser@oyungezer.com.tr

Serbest King Çağrışımları

Bir insan herhalde soyadıyla bu kadar uyumlu olabilirdi. Stephen Kral. Çünkü o bana göre korku edebiyatının kralı. Neredeyse kendimi bildim bileli hayranım bu adama. Zaten King'in okurlarına 'constant reader' deniyor, yani 'sadık okur'. Merhabalar, ben de onlardan biriyim.

King sevdam gerçekten de çok küçük yaşta başladı. İlkokuldayken yaşıtlarım (daha doğrusu büyüklerim diyeyim, diğerlerinden bir yıl önce başlamıştım çünkü) Heidi, Polyanna falan okurken ben Çağrı, Tepki, Hayvan Mezarlığı falan okuyordum. Çok ciddiyim. İlk okuduğum ve King'e hasta olmama neden olan kitap Çağrı'ydı zaten, sanırım 7 yaşında falan olmalıyım o sıralar.

Sonra bakın size yine gerçek bir hikâye anlatayım. Hayvan Mezarlığı'nı okuduğumda acayip sevmiştim, öyle böyle değil. O yıl da ilkokul öğretmenim sınıfta bir kitaplık uygulaması başlattı. Dedi ki herkes sevdiği bir kitabı getirip kitaplığa koysun, başkaları da alsın okusun. Anneme ben Hayvan Mezarlığı'nı götüreceğim dedim, kitabı defter kaplar gibi bir güzel jelatinle kapladı. Gittim rafa koydum. Uzun süre orada kaldı o kitap. Tek bir çocuk aldı, biraz okuyup geri getirmiş, çocuğun psikolojisi bozuldu diye bana kızmışlardı. Ben de alıp kitabımı tekrar rafıma koymuştum. Hâlâ daha o zamanki jelatini üzerinde duruyor.

> “MERHABA, BEN BİR SADIK KING OKURUYUM.”

Tabii o zamanlar harıl harıl King okuyordum ama yayınevlerinin kasaplığından da pek haberim yoktu. Mesela bir solukta okuduğum ve hâlâ daha en iyi King romanlarından biri olan O. Yine ilkokul zamanları. 400 sayfalık muazzam bir başyapıt. Çok sonradan öğrendim ki o kitabın aslı meğer 1200 sayfaymış. Hani 50-100 sayfa değil söz konusu olan, adamlar meğer kitabın üçte ikisini kırpmışlar. O zamanlar bilemiyorduk tabii. Mesela King'in Geceyarısını Dört



Geçe isminde bir derlemesi vardır dört hikâyeden oluşan. Altın Kitaplar onu bizde ikiye bölmüş ve Geceyarısını İki Geçe diye bir isim uydurarak satmıştı. Gerçekten de o zamanlar kitapları kafalarına göre kesip biçiyorlarmış, ne garip değil mi? Orijinalinde 20 öykü bulunan Night Shift, ya da bizdeki adıyla Hayaletin Garip Huyları'nda 11 öykü var. O kitaptaki en iyi öykülerden bazılarını, mesela Lawnmover Man (Bahçıvan), Graveyard Shift (Mezarlık Devriyesi) gibi öyküleri görmedik biz. Anca işte filmleriyle idare ettik, o zamanlar King sevdamız yayınevinin insafına kalıyordu demek ki.

Bu konuda pek mütevazi olamayacağım. Tahminime göre ülke sınırları içindeki en büyük King koleksiyonuna sahibim. Salonumda tamamen King'e ayrılmış iki tane kitaplık var. Birinde sadece Türkçe kitaplar var, diğerindeyse çoğu birinci basım olan 100'den fazla İngilizce hardcover. Aralarında gerçekten çok değerli bazı kitaplar da var, aynı romanların İngiltere ve Amerika baskıları da. Ama bana sahip olduğun bunca King arasında senin için en değerlisi hangisi diye sorsanız cevabım Şeffaf olurdu.

King'e olan sevdamın en büyük mimarlarından biri rahmetli anneanneciğimdi. Doğum günlerimde, yılbaşlarında falan hep istediğim kitapları alırdı bana. Şeffaf da onlardan biri işte. İlk sayfasında o güzel yazısıyla aynen şunları yazmış: "Sevgili Eserime. 1993 yılının esenlikli ve çok başarılı olması dileğiyle. 31.12.1992. Anneannen. Güzin Ertok." O kitabı hâlâ ilk günkü gibi muhafaza ediyorum, üzerinde en ufak bir kırışıklık bile yok. Ondan değerlisi yok benim gözümde. Bana imzalayarak, güzel bir not eşliğinde verdiği tek kitap bu değil ama son kitaptı. Ne zaman o kitabı açsam varlığını hissediyorum ama bu duyguyu anlatmak tabii zor iş.





Oyunun açık dünya yapısına çok ters düşen bir sinematik videoya girme alışkanlığı var ve bundan acilen kurtulması lazım.

- **TÜR:** Aksiyon / Hack'n Slash
- **YAPIM:** Experiment 101
- **DAĞITIM:** THQ Nordic
- **PLATFORM:** Win, PS4, X-One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

TARIK KAPLAN

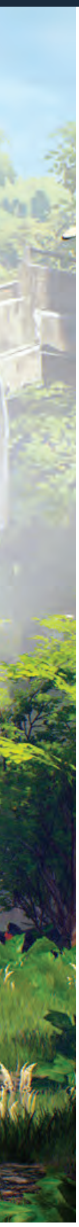
BIOMUTANT

Pembe tüylü kunduz–rakunun maceraları

Gamescom'a birkaç gün kala ortaya çıkan, hiç kimsenin beklemediği bir sürpriz *Biomutant* ve insanı arada bırakan bir yapısı olduğunu en baştan söylemeliyim. Kendisi epey özgün fikirlere ev sahipliği yapan, yaratıcılıktan kaçmayan bir yapım olarak görünse de, duyuru videosundan başlayarak kısa süre sonra ortaya çıkan 25 dakikalık oynanış görüntülerine kadar her yerde bir çiğlik hissediliyor şimdilik. Ya da en azından ben bunu epey hissettim diyeyim.

RAKUN YARATMA EKRANI

Biomutant'ın dünyası post apokaliptik, hafiften fantastik, fabl soslu bir evren. Yaşam ağacını ve dolayısıyla tüm dünyayı günden güne çürüten bir salgının varlığından haberdarız ve klasik bir dünyayı kurtarma hikâyesine sahip olacağız gibi duruyor. Ne var ki işler "haydi dünyayı kurtar ben de çay yapıyorum" derecesinde düz değil, zira oyunun hemen başında gayet yeterli seçeneklerle yarattığımız rakunumsu karakterimizin, karşısına çıkanlara kuyruğunu mu dikeceğini yoksa kafasını mı okşatacağını biz belirleyeceğiz. Bu ne demek? İlle kahraman olmak zorunda değiliz, kendi yolumuzu bir noktaya kadar seçme şansımız olacak demek. Açık dünya bir oyunda bu tarz iddialı rol yapma seçenekleri kulağa epey cazip geliyor doğrusu ama o "bir noktaya kadar" kısmı çok önemli. Çeşitlilik sadece rol yapmada kalmıyor. Oyunu bir "kung fu fabl'ı" olarak tanımlayan yapımcı ekip Experiment 101, *Biomutant*'ın savaş sistemine de epey güveniyor gibi. Üçüncü tekil şahıstan görüp yönettiğimiz karakterimizin yakın dövüşle menzilli saldırıları harmanlayan hack 'n slash tarzı dövüş sistemine getirdiği bir yenilik var: Mutasyonlar ve bunların yanında gelen güçler. Bunlar yerden mantarlar çıkartmaktan, rakiplerinizi elektrikle çarpmaya ve karakterinize yeni hareket çeşitleri sağlamaya kadar uzanan, çevreden bulabildiğiniz gibi seviye atlayarak da kazanabildiğiniz özellikler. Yapımcılar bu karma sistemde yakın dövüş sanatlarının da silahlarla harmanlanıp daha önce görülmemiş bir mekanik oluşturduğunu söyleseler de oynanış görüntülerinden pek öyle devrimsel şeyler görünmüyordu



açıkçası. Daha çok *DMC* serisinin sistemine bir şeyler eklemiş ama eğlencesini o kadar da tutturamamış gibi duruyor şimdilik savaş sistemi. Elbette bunun bir alfa demosu olduğunu unutmamak gerek.

Karakter yaratma ekranına yeniden dönüp kısaca bir bakış atmak istiyorum zira karakterinizin sadece görünüşünü değiştirmiyoruz. Melez hayvanımızın fiziksel özelliklerinde yaptığımız değişiklikler istatistiklerimize de yansıyor; daha ağır bir karakter istiyorsak oyunda daha yavaş hareket ediyor ama daha güçlü vuruyoruz, kısa boylu olmak bazı durumlarda avantaj sağlayabiliyor vs. Tabii bunlar ne derece önemli olacak onu uzun vadede görmek gerek.

İLGİNÇ BİR FABL

Oyun boyunca karşımıza çıkan hemen hemen tüm karakterlerin çeşitli hayvanların birleşiminden oluşan yaratıklar olması fabl tarzını destekliyor olsa da, konuşan hayvanların Simce'ye benzeyen (bkz. *The Sims*) cırcırlamaları bu havayı biraz bozuyor. Zira oyunun (muhtemelen alfa sürümü olmasının da etkisiyle) ciddi anlamda kulak tırmalayan bir ses dizaynı var şu anki haliyle ve olayları hiçbir şey anlamayan bizlere açıklaması gereken "anlatıcı" da sessizlik kavramından bihaber. Bu durum bana göre epey ciddi bir sorun teşkil etmekte, zira oyunun hemen her anında yüzde yüz gereksiz yorumlar yapan sinir bozucu bir sesle oynamak zorunda olmak hem savaşlara odaklanmayı zorlaştırıyor, hem açık dünyayı keşfetme arzunuzu (gidilmesi gereken her yeri anlatıcı söylediği için) sıfıra indiriyor, hem de karakterinizle bağ kurmayı imkânsızlaştırıyor. Oyunu anlatıcı olmadan gösterselerdi çok daha fazla severdim, ona eminim.

Açık dünyaya gelirsek, etraftan malzeme toplamak ve bir iki ufak sahnede görülen bulmaca çözme seansları dışında nasıl bir etkileşimimiz olacak pek bilmiyoruz ama oyunda epey ilginç araçlar olduğunu ve bunları kullanarak uçabileceğimizi, koşabileceğimizi ve yüzebileceğimizi gördük en azından. Tasarımları orijinal olmaya çalışan ama bir şekilde akla bir türlü yatmayan pek çok yaratık, alet ve araçla dolu dünyanın da genişliği de muamma henüz. Çöller, denizler ve dağlar gibi farklı mekânlara gidebileceğimizi biliyoruz ama. Demoda göstermeyi hiç mi hiç başaramasa da istediğimiz yere özgürce gidebileceğimiz bir yapı hedefliyor oyun. Hakkını yememek adına; demo alfa sürümü olduğundan muhtemelen pek çok şey değişecektir ve umarım bu değişim iyi yönde olur.

Etraftan topladığımız eşyaları parçaları bir araya getirip bölüm bölüm değiştirebildiğimiz ayrıntılı bir craft ekranında kullanarak karakterimizi daha da özelleştirebileceğiz. Aynı şekilde

TÜY UZUNLUĞUNDAN UZUVLARINA DEK HER ŞEYİ DEĞİŞTİREBİLECEĞİZ KARAKTERİMİZDE.





karakterimizi farklı güçlerle mutasyona uğratarak yepyeni uzuvlar kazanabilme ve genetiğiyle de oynayabilme seçeneğine sahibiz. Oyun boyunca etraftan toplayacağımız maskeler ve giysiler de hem dövüşlerde, hem de dövüşürken güzel görünmede bize epey seçenek sunacak gibi. Çeşitlilik bu oyunun temelinde yer alan çok önemli bir özellik kısaca.

KENDİ HİKÂYENİ YAZ

Devrimsel olarak tanıtılan savaşların biraz tokluk hissi eksikliği dışında hiç de fena durmadığını ama düşmanların hareketleri üzerine ciddi anlamda çalışılması gerektiğini söylemeliyim. Aynı şekilde, oyuna biraz daha karakter katmak için özellikle başkarakterin yüzünde azıcık ifade görebilsek hiç fena olmazdı doğrusu. Bir de tekrarlayacağım, lütfen şu anlatıcı sussun ya. Kendisini kapatmak gibi bir seçeneğimiz olmayacakmış yapımcıların söylediğine göre ama oyun ilerledikçe azalarak susacakmış. O zamana kadar dayanamayıp biz oyunu kapatırsak ne olacak bilmiyorum.

Bir ön inceleme için çok fazla olumsuz konuşuyorum sanırsam ama *Biomutant*'taki bir şeyler bende ciddi umutsuzluk yaratıyor. Sanki yapımcılar çok fazla farklı özelliği bir araya getirmek için kendi boylarını aşan bir projeye girişmiş, en temel oynanış mekaniklerini ve en önemli noktaları biraz hızlı geçmek zorunda kalmışlar gibi hissettiriyor şu an bana kendisi. Bir de ciddi bir vizyon eksikliği varmış gibi ki bu çok endişelendiriyor beni. 2018 yılı içerisinde bizlerle olacağını düşünürsek, oyunu gerçekten istedikleri gibi devasa, orijinal bir tecrübeye dönüştürmek için bolca zamanları var. Umarım bu zamanı iyi değerlendirirler.



Pek çok farklı araç kullanabileceğiz ve botlar da bunlardan biri.

EXPERIMENT 101

Experiment 101, Biomutant gibi farklı bir konsepti ortaya çıkarmasını bekleyeceğimiz türden bir isme sahip tabii ve ekip üyeleri de bu konuda çok boş değiller. Avalanche Studios'un (Mad Max, Just Cause) eski direktörlerinden İsveçli Stefan Ljungqvist tarafından kurulmuş bir stüdyo olduklarından, açık dünyalar hakkında epey tecrübeliler. Ama işin içine rol yapma girdiğinde o kadar da iyi anılmayan serilerde çalışmış bir yapımcının böyle iddialı bir projeye girmesi doğal olarak akıllarda bazı soru işaretleri oluşturuyor.



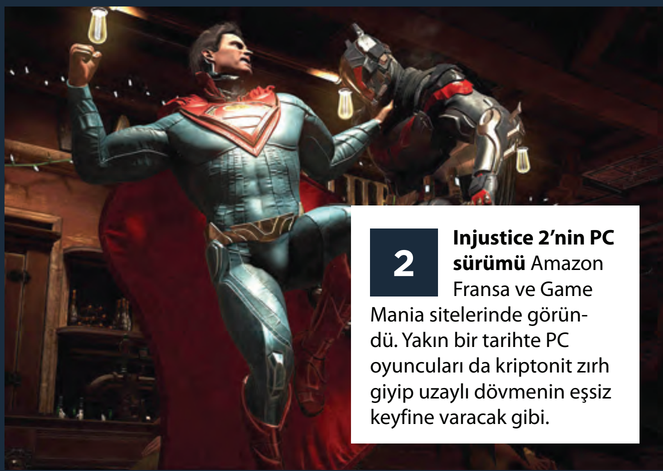
BU AY *Ne oldu?*

AYLAR GEÇTİKÇE FARKINA VARIYORUM DA, NE KADAR DRAMAYA MERAKLIYMIŞIZ OYUNCULAR OLARAK. HER AY YENİ TARTIŞMALAR, YANLIŞ ANLAŞILMALAR, SÖZLERDEN DÖNMELER GÖRÜYORUZ DÜZENLİ OLARAK. BUNUN YANI SIRA HER AY DAHA FAZLA POTANSİYEL, DAHA İYİ OYUNLAR, DAHA FAZLA YAPIM HABERİ DE ALDIĞIMIZDAN ÇOK ŞİKÂYETÇİ OLAMIYORUZ DA. SANIRIM İYİYLE KÖTÜ, OYUNCULUKTA DA BİRLİKTE GELİYOR. BAKALIM BU AYKİ PAKETTE NELER VARMIŞ?

TARIK KAPLAN



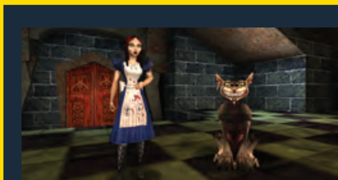
1 Fötr şapkanızın tozunu alıp büyüteçlerinizi silin çünkü harika dedektiflik oyunu **L.A. Noire, Nintendo Switch, PS4 ve Xbox One'a** gelmekle kalmıyor, Vive aracılığıyla VR'a da uyarlanıyor. Suçluların korkması gereken tarihse **14 Kasım.**



2 **Injustice 2'nin PC sürümü** Amazon Fransa ve Game Mania sitelerinde göründü. Yakın bir tarihte PC oyuncuları da kriptonit zırh giyip uzaylı dövmenin eşsiz keyfine varacak gibi.

3 Steam'in pazar alanını kullanarak oyun kartlarını alıp satarak para kazanmak bir dolandırıcılık yöntemi. İşte sadece bu amaçla Steam'e giren **tam 173 oyun tespit edilerek mağazadan kaldırıldı.** İnsanların dolandırıcılık potansiyeli her seferinde beni hayrete düşürüyor.

STEAM



4 **American McGee's Alice**'i seviyorsanız Alice 3 için EA'in kapısını tıklatacak olan American McGee'yi şu adresten desteklemek isteyebilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-120-alice** Az çok demeyelim, boş geçmeyelim.

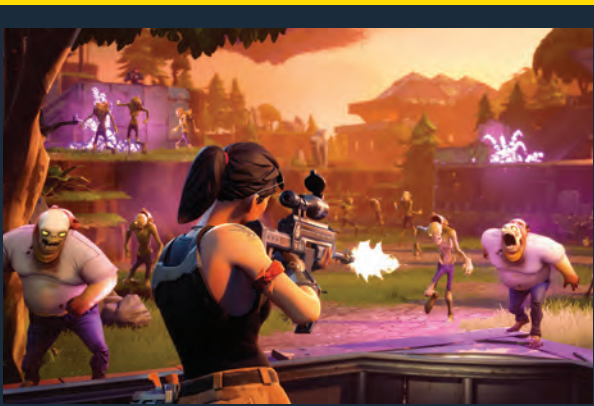
5 Blizzard kendi **eSpor arenasını** Los Angeles'ta bu ay açıyor. Kompleks sadece turnuvalarda değil satış mağazası, antreman odaları gibi alanlarıyla her daim kullanımda olacak. eSpor'un kendi arenaları da giderek artıyor, sırada olimpiyatlar var!

6 Microsoft'un Xbox One'ı adeta derli toplu bir bilgisayara dönüştürme çabası, konsola **klavye ve fare desteği** gelmesiyle devam ediyor. Geliştiriciler klavye-fareye destek vermekle zorunlu **tutulmayacak** ve şimdilik donanımın ne zaman geleceği de belli değil. Konsol kumandasına adapte olamayanlar içinse güzel bir gelişme.

7 Son zamanlarda oyun yapımcı ve dağıtımcılarına karşı bir silah olarak sıkça kullanılan **Steam incelemelerindeki olumsuz yorum bombardımanlarının** önüne geçmek için, oyun incelemelerinin zaman içindeki değişimini gösteren bir grafik kullanılmaya başlandı. Bunun ne yararı oldu derseniz ondan hâlâ emin değilim.



8 Bu yıl bitmeden Bethesda, henüz kimselere bahsetmediği -yani bu haber hariç- **yeni bir oyun duyuracakmış!** "Kimseye bahsetmediyse siz nereden biliyorsunuz" diyorsanız, kulağımız deliktir. Şaka şaka, Bethesda'dan Pete Hines bir röportajda söylemiş. Onun yalancısıyız.



10 H1Z1'in geliştiricisi bir röportajda "H1Z1 olmasaydı Playerunknown's Battlegrounds da olmazdı" dedi. Herkesin pastadan pay kapma telaşında olduğu şu günlerde Epic Games'in yeni oyunu **Fortnite**'ın da kendi Battle Royale modunu yapmasının, PUBG'nin yapımcısı **BlueHole** tarafından endişeyle karşılandığı, bunun sebebinin de Epic Games'in PUBG'nin kullandığı Unreal Engine'in yapımcısı olduğu söylendi. Fortnite'ın yeni modu da epey başarılı bir başlangıç yapmış durumda.

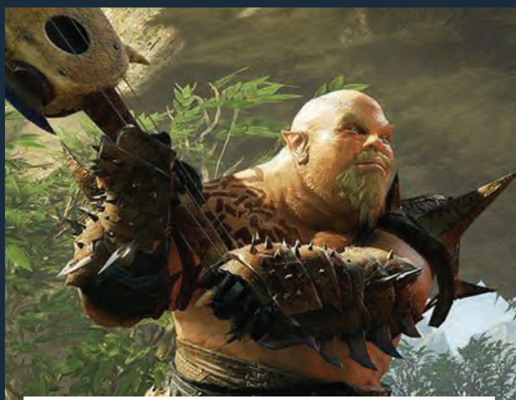
9 DVO'lar söz konusu olduğunda herkesin saygı duruşuna geçtiği oyunlardan **Black Desert Online** sonunda Türkiye'ye de geliyor! Hem de kendi sunucusu ve Türkçe dil desteğiyle birlikte. Kesin çıkış tarihi yok ama ön siparişe açıldı oyun.



11 Square Enix'ten çok alışık olmadığımız türde bir oyun duyurusu geldi: Hayatta kalma - aksiyon oyunu **Left Alive**. 2018'de yeni nesil konsollara ve PC'ye gelmesi bekleniyor. Bu arada **Monster Hunter World**'ün çıkış tarihi **26 Ocak** olarak açıklandı.



12 Destiny 2'deki zırhlardan biri, üzerindeki desenler bir **nefret sembolünü** çağrıştırdığı için kaldırıldı, Bungie durumun kasıtsız olduğunu belirtip özür diledi. Bu tarz hataların artması insanların sürekli daha da hassaslaşmalarından mı yoksa dikkatsizleşmelerinden mi emin olamıyorum.



13 **Shadow of War**'un baş yapımcısı Michael Forgey kanser sebebiyle geçtiğimiz ay hayatını kaybetti ve oyunun yapımcısı **Monolith** onun anısına oyuna yeni bir ork DLC'si ekledi. 5 dolara satılan bu DLC'nin gelirinin %70'i Forgey'nin ailesine bağışlanacaktı. Ne var ki bu durumun Amerika'nın belli bölümlerine özel olması gibi bir durum ortaya çıktı, Monolith durumun bir yanlış anlaşılma olduğunu söyledi ve DLC'yi ücretsiz hale getirip alan herkese parasını geri iade ettikten sonra **Forgey'nin ailesine kendileri bağış yaparak** olayı toparladı.



14 **Eve Online**'ın en büyük ittifaklarından biri olan CO2'nin üst düzey yöneticilerinden biri, grubuna ihanet ederek ezeli düşmanlarına çok büyük miktarda para ve araç aktardı. Grubun lideri **gigX** ise bu ihaneti kaldıramayarak söz konusu kişinin gerçek adresini bulmaya çalıştı ve ellerini bir daha kullanamayacağıyla tehdit etti. Sonunda da **sınırsız olarak** banlandı tabii.

15 Çok fazla ertelenen oyun yok bu ay neyse ki: **Vampyr**'in çıkışı bu yılın Kasım ayından **2018 ilkbaharına** sarkıtıldı yalnızca.

16 Epey ilginç bir araştırma sonucunu paylaşmak istiyorum sizinle. Avrupa Birliği Komisyonu için yapılan büyük bütçeli bir araştırmaya göre, **korsan oyunlar, oyunların satış miktarını olumlu etkiliyormuş!** Bu durum film ve kitaptaysa beklendiği gibi satışları olumsuz etkiliyor ama **korsan oyunların oyun satışını arttırması** çok ilginç değil mi?

WORLD OF TANKS SAVAŞ HİKÂYELERİ

Savaş, "alternatif gerçeklerle" genişlemeye devam ediyor

NURETTİN TAN

World of Tanks sizin de çok iyi bildiğiniz üzere çevrimiçi mücadeleye dayalı bir oyun... idi. Hayır, oyun kapanmadı. Ama bir o kadar sürpriz sayılabilecek bir başka gelişme oldu yaz aylarında. World of Tanks'e ilk kez tek kişilik senaryolar eklendi. Hatırlayacağınız gibi biz de oyunun konsol versiyonu için yayınlanan bu senaryolardan ilk ikisini oynayıp deneyimlerimizi OGZ Online'da sizlerle paylaştık. Online'daki incelememizde "dahası yok mu?" diye sormuştuk, belli ki tek merak eden biz değilmişiz. Çünkü Wargaming, iki yeni Savaş Hikâyesi'nin daha Ekim ayı içinde World of Tanks topluluğunun beğenisine sunulacağını duyurdu. Hatta biz bu sayfayı hazırlarken senaryolardan ilki PS4'ümüzde oynanmayı bekliyordu. PvP'den sıkılan, arada değişiklik isteyen WoT oyuncuları için harika haber.

İkinci Dünya Savaşı'nın önemli olaylarının yeniden kurgulandığı *Savaş Hikayeleri* senaryolarındaki "ya öyle değil de şöyle olsaydı" diye seçilen kırılma noktaları ve sunulan alternatif gerçeklik son derece ilginç. En azından ilk iki hikâye "Zırh Kardeşleri" ve "Patlama Noktası Berlin'" öyleydi. Sıradakiler de o tadı tutturabilecek mi, göreceğiz.

METAL DEVLERİN KORKUNÇ SAVAŞI

Zırh Kardeşleri tam adına yakışan bir şekilde Sovyet ve Amerikan bayraklarını zırhlı birliklerde bir araya getiren bir hikâye. Amerikan ünlü Sherman tanklarının bir birliğinin kaptanı Romanya Muharebesi için Doğu Cephesine yollanıyor. Hatta yollanıyoruz çünkü biz bu kişiyi canlandırıyoruz. Bu cephede Amerikan Sherman tanklarını kullanması için Ruslara eğitim veriliyor ve savaşa Rus mürettebat başlarında Amerikan bir kumandanla giriyor. Zırh Kardeşleri ismi de buradan geliyor zaten. İkinci hikayemiz Patlama Noktası Berlin tamamen alternatif bir öykü olarak Berlin ablukasını kurgulamış. Sovyetler Birliği ve İngilizler arasında ipler geriliyor ve birbirleriyle savaşmaya başlıyorlar.

Bu ay çıkan hikâye görevlerinden "Ayı Balığı" ise Hitler'in İngiltere'yi ele geçirmek için gerçekten planladığı operasyonlardan birine odaklanıyor. Londra'nın kalbine kadar girmiş Alman tanklarına karşı Cromwell'imizle başı çektiğimiz müfrezeyle savunma yapmak zorundayız. Londra'yı kurtardıktan sonra yolumuz üzerindeki stratejik noktaları ele geçirerek Almanları sahile kadar sürüyoruz.

Bir sonraki senaryonunsa şimdilik sadece ismini biliyoruz: "Kennedy'nin Savaşı".

ÇÜNKÜ ARKADAŞLAR İYİDİR

World of Tanks: Savaş Hikayeleri PvP modundan çok daha farklı bir tecrübe sunuyor. İster bilgisayarın yönettiği tankların yardımıyla ister arkadaşlarınızla beraber co-op oynayabileceğiniz hikâyeler alıştıklarınızdan çok farklı taktikler denemenizi gerektiriyor. Fury izlediniz mi bilmiyorum ama (mutlaka bakın) *Savaş Hikâyeleri*'ni oynarken kendimi oradaki mürettebat gibi hissettim. Karşıma gelen birden fazla tankla kapışmak zorunda kalmak bana filmdeki gibi soğuk terler döktürdü. Diyelim ki bir hikâyeyi bitirdiniz ve çok kolay olduğunu düşündünüz. O hikâyeyi bitirir bitirmez açılacak Challenge Mode'da şansınızı ve yeteneklerinizi deneyebilirsiniz. Giderek artan seviye katlarıyla daha iyi tanklar kullanacaksınız ama düşmanlarınızın da seviyesi buna göre artacak. Kısacası işiniz Challenge Mode'a yakışır şekilde çok daha zor olacak.

Eğer *World of Tanks*'e yeni başlıyorsanız talim görevlerinden bile evvel *Savaş Hikâyeleri*'ne bakarak asıl oyuna ısınabilirsiniz. Kısa bir eğitimden sonra tam gaz gireceğiniz bu macera; tankların kullanımına, onlarla ateş etmeye ve düşmanı nerelerden vuracağınıza dair size başlangıç için bile olsa güzel bir kaynak olacaktır.

Wargaming, War Stories'e girerek kendine neredeyse sonsuz bir kaynak yarattı. Senaryo ekibinin başarısı ve oyuncuların vereceği tepkiye bağlı olarak Savaş Hikâyeleri WoT'un vazgeçilmez bir parçası haline gelebilir.

PEKİ HITLER RESSAM OLSAYDI? WAR STORIES, ALTERNATİF SENARYOLARIYLA 2. DÜNYA SAVAŞI'NI YENİDEN YAZIYOR.







TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Wargaming **DAĞITIM:** Wargaming **YAŞ SINIRI:** 12+ **PLATFORMLAR:** PS4, X-One (Savaş Hikâyeleri)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-120-wot



PS4
3
www.pegi.info
2K
NBA
NBA 2K18
Sony Eurasia Garantisi
₺269*
*Tavsiye Edilen Satış Fiyatı
CLE

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
NURETTİN TAN

OVERWATCH

Bu yazıyı 600 saatin üzerinde *Overwatch* oynamış ve masasında Soldier:76 figürü olan biri olarak yazıyorum. Düşüncelerimi okuduktan sonra sanacağınızın aksine bir Blizzard düşmanı değil aksine bayağı bayağı hayranıyım. Ama asla eleştirmekten çekinmem, özellikle de sevdiğim şeylerde bir aksilik görürsem.

Şöyle diyeyim; son iki aydır Summer Games etkinliği olmasa sanırım hiç *Overwatch*'a girmeyecektim. Zaten Summer Games'i de biraz oynayıp bıraktım, diğer etkinliklerdeki gibi bütün kostümleri açmayı denemedim. Bunun en büyük sebebi oyunun dengelenme lafı altında artık takip etmekte zorlandığım hızlı bir değişim sürecinden geçmesiydi. Sıkıntı şu ki bu süreç bitmek bilmiyor ve değişikliklerin çoğu da akla mantığa sığmayan yenilikler oluyor.

Misal Junkrat'e kendi bombalarından hasar görmemesi özelliğinin gelmesi...

Junkrat oynamanın keyfi zaten oradaydı, bombalarınızı dikkatli atmaya çalışırdınız ki sekip hasar almayın. Hadi bunu geçtim, Concussion Mine'ın sayısının ikiye çıkması öyle gereksiz bir buff ki anlatılamaz. Soldier:76'nın normal hasarının artırılıp sonra düşürülmesi, Roadhog'un acıların çocuğu haline gelmesi, Doomfist'le oluşan yeni "dive meta" yüzünden oyunun taktiksel yönünün hafifleyip iyice arcade'e kaçması da örnek olarak gösterilebilir. Özellikle herkes dive meta'dan şikâyet ederken tankları teker teker zayıflatmanın manası nedir halen çözebilmiş değilim. Bütün yama notlarına baksam size sayfalarca örnek çıkarabilirim ama kısa kesmek zorundayım.



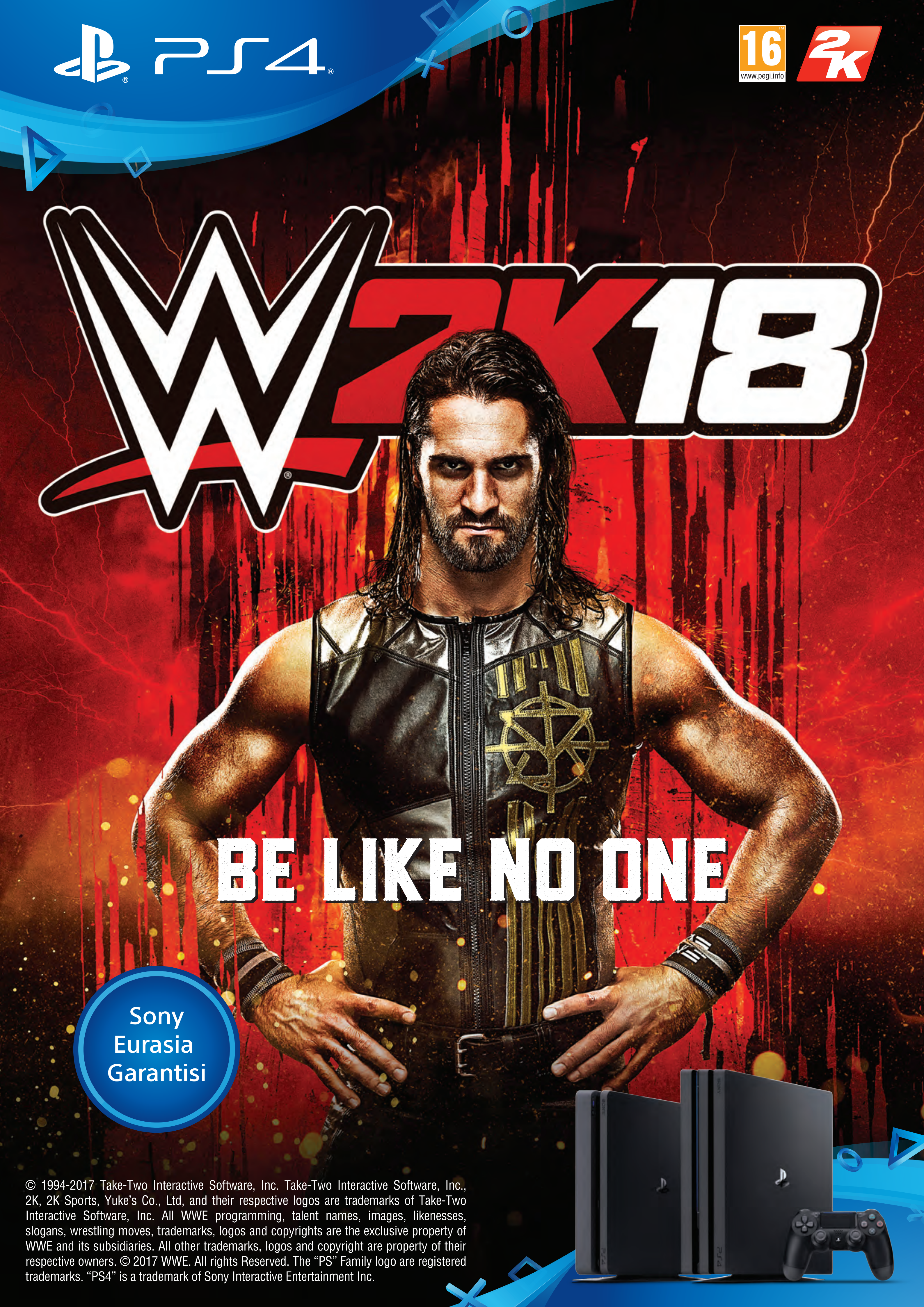
Bunun en büyük nedeni Blizzard'ın her kahramanı dengeleme hayaliyle yanıp tutuşarak herkesi %50 kazanma ve kaybetme çizgisinde tutabileceğini sanması. Kötü haber; bu imkânsız. Fakat şirket için sadece rakamlar önemli olduğundan seçilme ve kazanma şansı az olan bir karakteri bilerek belirli bir süre buff'ladıktan sonra "Çok buff'lamışız!" bahanesiyle (o zamana kadar fark etmediler çünkü) nerf'lemek en kolaya kaçılan yöntem oluyor. Rakamları toplama vurup karakterin kazanma oranının %50 - %50 gözükmesinden sonra oyunu dengelediklerini zannedip, akşam rahat rahat uyuyorlardır eminim.

Bütün karakterleri ütopik bir şekilde dengelemenin imkânı yok. Bunu yaparken dengeden çok düzensizlik yaratıyorlar ama *Overwatch* artık öyle bir büyük marka haline geldi ki başarısızlıklarınızı ve hatalarınızı rahatlıkla arkasına gizleyebiliyorsunuz.

Bütün sorunların kaynağıysa bana kalırsa gereksiz yere tanrılaştırılan **Jeff Kaplan**. Hayranları *Overwatch*'u öylesine derinden seviyorlar ki **Jeff Kaplan**'ı asla eleştirmiyorlar. Onun pozisyonundaki bir yöneticinin oyunu eleştirenlere verdiği, oyunun popülaritesi arttıkça şımarıklaşan cevaplara bakıyor ve ne kadar haklı olduğumu görebiliyorum. Kaplan'ın oyun geliştirmeyle alakası olmayışının ve Blizzard'a müthiş bir şansla girmiş olmasının etkilerinin *Overwatch*'a yansıdığını düşünüyorum.

Bana kalırsa *Overwatch*'la ilgili henüz hissetmediğimiz, içten içe başlayan hastalığın semptomlarını iki yıla kalmaz göreceğiz. O zaman Nurettin demişti dersiniz çünkü ne çıkan yeni karakterlerle, ne bir türlü ayarını tutturamadıkları ve oyuncuları deney faresi gibi kullandıkları dereceli oyun sistemleriyle, ne de müthiş gereksiz nerf/buff mantıklarıyla uzun vadeli yol alınabilmesi mümkün.

Overwatch harika bir oyun ama ne yazık ki yanlış ellerde. Bütün sorun bu.


PS4
16
www.pegi.info
2K
W 2K18
BE LIKE NO ONE
Sony Eurasia Garantisi
© 1994-2017 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Sports, Yuke's Co., Ltd, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyright are property of their respective owners. © 2017 WWE. All rights Reserved. The "PS" Family logo are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.



TARIK KAPLAN

LET'S PLAY VİDEOLARININ SALLANTILI ZEMİNİ

DMCA kimi neyden koruyor?

Sizi bilmiyorum ama YouTube, Twitch gibi platformların oyunlar, oyuncular ve en önemlisi yapımcılar üzerinde bu kadar büyük etkisi olmasını hiç sağlıklı bulmuyorum. Yalnızca insanların daha çok yayınladığı, video çektiği ve içerik üretebildiği yapımların ön plana çıkıp popülerleşmesine sebep olmakla kalmıyor, üzücü derecede kolay yönlendirilebilen dev bir topluluğu dramadan dramaya koşturuyor bu platformlar. İyi yönlerini kesinlikle görmezden gelmiyorum ama tartışmalı yönleri de o kadar sık karşımıza çıkar oldu ki insanın aklında "Sosyal medya, oyun sektörünün kaderini mi değiştirecek?" sorusu beliriyor.

O tartışmalı yönlerden birisi de YouTube'un Let's Play videoları işte. Ana konuya geçmeden önce bu konuda ufak bir bilgilendirme yapayım: YouTube'da yayınlanan Let's Play videoları resmi olarak bir pozisyona sahip değil, zira bu konuda kesin bir kanun ya da kural yok. Yayıncıların izni olduğu sürece bu içerikler hoş karşılanıyor fakat herhangi bir sebepten ötürü yayıncı bu videoların çekilmesini istemezse kanun otomatikmen onların yanında yer alıyor. Bu tarz içerikler Amerika'nın internet içeriklerine yönelik telif yasası olan DMCA tarafından korunur (Avrupa için de bir muadili mevcut) ve bu lisans, oyun videoları söz konusu olduğunda video içeriği üreten kişiyi değil, oyunun yapımcısını savunur. Video üreticileri de bu yasaya saygı duymak zorunda olsalar da, Let's Play'ler direkt yasadışı sayılmaz zira hem içerik üreticisinin, hem oyun yapımcısının, hem de oyuncunun işine yararlar.

GÖZ ÖNÜNDE OLMAK ZOR İŞ

Şimdi işin drama kısmına gelelim. Başrolümüz bir kez daha YouTube'un en ünlü, en çok konuşulan ve hakkında en fazla gereksiz haber çıkan kişisi olan 57 milyon aboneli Pewdiepie. Olay şu şekilde gelişiyor: Arkadaşlarıyla *PlayerUnknown's Battlegrounds* oynarken aynı anda Twitch üzerinden de canlı yayın yapan Pewdiepie, vurmaya çalıştığı rakibine sinirlenerek siyahi insanlara karşı ırkçı bir söylem olan 'Nigger' sözcüğünü kullanıyor. Yaptığı şeyin anında farkına varıp toparlamak adına "gücenmeyin ama tam bir pislik" gibi sözlerle olayı toparlamaya çalışsa da elbette ki bu kadar göz önünde olmasının da etkisiyle olay anında büyüyor. Bunun bir sebebi Pewdiepie'ın geçmişte de birden fazla kez ırkçı olarak kabul edilen sözcükleri canlı yayınlarda ya da videolarında kullanma hatasına düşüp çok ağır tepkiler alması elbette. Olay tahmin edebileceğiniz gibi anında çığırından çıkıyor.

Firewatch oyununun yapımcısı olan **Sean**

Vanaman bu olaya en sert çıkışı yapan kişi oldu ve Twitter'da Pewdiepie'ın kanalındaki tüm *Firewatch* içeriğinin kaldırılması için yasal işlem başlatacağını ve bundan sonra çıkacak hiçbir Campo Santo oyununun da videosunu çekmesine izin vermeyeceğini söyledi. Bununla da kalmayıp şu şekilde devam etti:

"Her sabah kalkıp video oyunu yapıyorsanız internete karşı belli bir tahammülünüz olması gerekir. Ama bir kırılma noktası da var. Bu çocuğun [Pewdiepie] yaptığımız şeyden para kazanmak için sürekli daha fazla şans elde etmesinden bıktım. Sadece odasına kapanmış bir ırkçıdan fazlası: Bu endüstriye zarar veren rezil içeriklerin propogandasını yapan biri. Diğer yapımcılara ve bizden çok daha büyük firmalara da kendisini milyoner yapan içerikleri kesmeleri için tavsiyede bulunacağım. Bununla birlikte biz de suç ortağıyız: Videosunun 5,7 milyon izlenmesinden cebimize para girdiği kesin ve bu üzerinde düşünülmesi gereken bir şey. Son olarak: Yayıncıları seviyorum. Günlük olarak oyun yayınları izliyorum ve profesyonel ve amatör yayıncılara [Firewatch için] 3000'den fazla oyun kodu gönderdik."

YASAL HAKLAR

Bu twitlerin ardından gerçekten de Pewdiepie'ın kanalındaki *Firewatch* videosu kaldırıldı. Ne var ki bu uygulama da tartışma yaratacaktı. Pewdiepie, daha sonra yaptığı şey için özür dileyen bir video yayınlayarak yaptığının kabul edilemez olduğunu söyledi, ama bir süre sonra bu DMCA kararıyla ilgili de bir cevap verme ihtiyacı hissetti. Bu noktada DMCA'in sınırlarını sorgulamak gerek. *Firewatch*'un resmi sitesinde oyunun yayınlarda kullanılabileceği, videolar çekilebileceği ve bundan para kazanılabileceği sık sorulan sorular kısmında açıkça belirtiliyor. Pewdiepie'ın *Firewatch* videosu da bu olaydan neredeyse 2 yıl önce çekilmiş bir içerik. Dolayısıyla bu video üzerinde yasal işlem yapmak ne kadar mantıklı, bu tartışılır. Yalnızca videonun kaldırılmasıyla bitmiyor iş: Eğer bir kanal 3'ten fazla DMCA yasağı alırsa YouTube tarafından sınırsız olarak kapatılıyor.

İşin bir de farklı bir yönü var. Pewdiepie YouTube'un en göz önünde olan ismi olduğundan kanalında yaptıkları ve onu ilgilendiren her şey YouTube üzerinden para kazanan diğer binlerce insanı da ilgilendiriyor. Bundan önceki ırkçılık skandalı sonrasında YouTube'a reklam veren şirketlerin güveni sarsılmış ve geçimlerini buradan sağlayan insanlar oyun yayını yapmıyor olsalar bile reklam alma anlamında bu durumdan etkilenmişti. Aynı şeyin tekrarlanacağından korkan on binlerce insanın düşüncesi bir yana, medya da durumla ilgili ikiye bölünmüş halde. Başta sıradan bir YouTube ünlüsünün sıradan bir skandalı gibi görünen olay, işin içine DMCA'in girmesiyle çok farklı boyutlara ulaştı anlayacağınız.

Sular son günlerde durgun ve hemen her internet skandalı gibi bu olay da kısa sürede unutulup gidecek elbette, ama akılda kalan ciddi bir konu ve çözülmesi gereken dev bir açık kalıyor geriye: Yarın bir başka olayda bir kanalın tüm içeriği bu tartışmalı yasal lisanslar bahane olarak kullanılarak silinebilir mi? YouTube kendi yayıncılarını ne derece koruyacak ve yasalar haksız olarak kullanılmalarını engelleyecek mi? Oyun yayıncılığının bu kadar önemli bir noktaya geldiği günümüzde bu tarz açıklar suiistimal edilmeye çok müsait olduğundan hızla kapatılmalı. Yoksa ileride işler gerçekten içinden çıkılması zor bir hal alabilir.

DMCA

Digital Millenium Copyright Acts'in kısaltması olan DMCA, Amerika Birleşik Devletleri'nin teknoloji alanındaki yasal telifler kanunudur. Oyunlardaki korsan koruma sistemlerinden bahsederken sürekli söylediğimiz DRM de (Digital Rights Management) aslında DMCA'in kapsamı içine girer. Kanunun amacı açıkça teknolojik alet ve internet servislerindeki telif ihlallerinin önüne geçmektir fakat bu örnekte olduğu gibi kullanım amacı dışına çıkıp suistimal edildiğine yönelik de çok uzun zamandır eleştiriler yapılıyor. Bu kanunların kapsamı ciddi anlamda geniş ve tartışmaya açık olduğundan pek şaşırtıcı değil tabii. DMCA'i bazen Google'da arama yaptığınızda da sayfanın altında belli sayfaların mevcut arama sonucundan kaldırıldığını belirten bir notta görebilirsiniz.

PEWDIEPIE



SEAN VANAMAN



Sean Vanaman Pewdiepie'ın özür videosu ardından biraz yumuşadı ama fikirlerinin değiştiğini hiç sanmam.



YAYINCILIĞIN HIZLI GELİŞİMİ BAZI KURAL ESNEKLİKLERİNİ DE BERABERİNDE GETİRİYOR.

GÜÇ YAKIN GELECEKTE COŞACAK GİBİ BİR HİS VAR İÇİMİZDE...



İSTE METRE

SABRİ ERKAN SABANCI

STAR WARS BATTLEFRONT II

Ön saflar artık daha sık

Bundan iki yıl önce çıkan *Battlefront* oyunu çoğu Star Wars hayranı için bayağı büyük bir hayal kırıklığı olmuştu. Teknik açıdan mükemmel olsa da kısıtlı ve eksik çoklu oyuncu modu, sadece orijinal Star Wars karakterlerinin bulunması, herhangi bir hikâye modunun olmaması gibi çok fazla can sıkıcı şey yüzünden oyun birkaç saat sonra tekrar açıp da oynanmaya değmiyordu. Ama DICE bu sefer dersini almış olsa gerek.

KILIÇLAR, LAZERLER, MOTOR!

Oyuna bu seneki EA Play sunumuna kadar pek bir heyecan beslediğimi söyleyemem. Ancak harika bir sunum ve **Janina Gavankar**'ın da oyuna ve Star Wars evrenine karşı beslediği o sevgiyle insan ister istemez hikâye modu için gaza geliyor. Ama evet, şu vakte kadar hikâye modu hakkında pek bir şey gösterilmediğinden dolayı da biraz şüpheli yaklaşıyorum. DICE'ın *Battlefield 1*'de yaptığı parça parça, birbiriyle bağlantısız hikâye görevleri mantığının büyük bir hayranı olduğumu söyleyemem, umarım *Battlefront II*'de de bunu uygulamazlar da tek bir olaya odaklanılmış düzgün bir senaryoya sahip bir mod görebiliriz.

Tabii ki oyunun en büyük ve çoğumuzun oynayacağı çoklu oyuncu kısmına da büyük değişiklikler getirmiş gibi görünüyorlar. Beni en çok mutlu eden olay oyunun tüm Star Wars evreninden karakterler ve mekânlar içereceğini duymak oldu. Evet, çoğunluğun ikinci üçlemeden nefret ettiğinin ben de farkındayım ama bir Obi-Wan Kenobi, bir Darth Maul olarak oynayabilecek olmak beni gerçekten heyecanlandırıyor. Ve hayır, neyse ki Jar Jar yok. En azından şimdilik (DLC'sini şimdiden görebiliyorum - *T*).

GÜCE YENİ DENGE

Bunun yanı sıra çoklu oyuncu modunu dengelemek adına getirdikleri yeni sınıf sistemi de gayet iyi görünüyor. Gamescom'da gösterdikleri gibi sınıflar hem uzay savaşlarında hem de kara savaşlarında olacak ve maçlar tamamen kaosa gömülmek yerine biraz daha düzgün işleyecekmiş gibi hissettiriyor.

İlk oyunun çoklu oyuncu modunda genel olarak en sevmediğim şey herkesin bir araçla ya da özel karakterle oynayabilmek için onların çıktığı bölgelerde oturup beklemesiydi. Evet, bu olay sayesinde oyunu iyi ya da kötü oynayan herkesin o özellikleri kullanabilme fırsatı oluyordu ancak bu sefer de kimse maçtaki görevleri yapmıyor ya da savaşa katılmıyordu. DICE buraya da el atarak bir nevi *Call of Duty*'deki "Scorestreak" olayını getirmiş. Maçta adam öldürdükçe ya da o oyun modunun görevlerini yerine getirdikçe puan topluyorsunuz, topladığınız o puanlarla da havadan ya da karadan destek sağlayabilecek araçlar ya da özel karakterler açabiliyorsunuz. Bu özelliğin yeni sınıf sistemiyle birleştirildiğinde maçları daha aktif ve heyecanlı yapacağına inanıyorum.

Oyun şöyle bir bakıp videolarını izlediğinizde "e bu ilk oyunun aynısı" gibi bir hissiyat uyandırıyor, evet. Ama o hissiyat inanın ki sadece görsel olarak var, ki ilk oyun daha önce de belirttiğim gibi teknik açıdan gerçekten harikaydı. Oralarda bir değişikliğe gitmelerine zaten ihtiyaçları yoktu. DICE oyuncuların içerik ve oynanış hakkındaki şikâyetlerini ve isteklerini genel olarak dinlemiş gibi görünüyor. Eğer bize fuarlarda anlattıklarını uygulamaya da bu kadar iyi çevirdilerse bu oyunu en kötü ihtimalle The Last Jedi çıkana kadar oynamamak için bir sebep yok.





TÜR: FPS **YAPIM:** DICE **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Kasım 2017

TÜR: GZS / RYO **YAPIM:** Grimlore Games **DAĞITIM:** THQ Nordic **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Aralık 2017

SPELLFORCE 3

Bir önceki oyunu 2006'da çıkmış bir serinin devamı duyurulduğunda heyecanlanmak sadece o markanın hayranlarına ait bir ayrıcalık oluyor genelde ve *Spellforce 3* için de durum farklı değil. Serinin özellikle ikinci oyunu (ve son ek paketleri) eşli oyun desteği ve türünün getirdiği yeniliklerle kendine çok büyük olmasa da sadık bir hayran kitlesi yaratmıştı. Seslendirmede, grafiklerinde ve hikâyesinde göze batan kusurları da bulunan bir oyun olmasına karşın benzerlerinden ayrılan epey yanı da vardı serinin sonuçta. Bilmeyenler için, Spellforce gerçek zamanlı stratejiyle rol yapma oyunlarının deneysel bir melezi gibi işler. Serinin son halkası da bu özelliğin üzerine daha çok gidecek gibi.

Spellforce 3 atmosferi güzel verse de eleştiri oklarının hedefinden kurtulamayan grafikleri gayet güzel bir hale getirmekle başlamış işe. Hikâyesini ikinci oyundan devam ettirmek yerine yeniden başlatmayı tercih eden oyunu oynamak için serinin önceki oyunlarını oynamış olmak da gerekmeyecek. Kendi karakterimizi yaratabileceğimiz oyunda tüm senaryoyu eşli oyunculu olarak oynayabileceğiz ve bunun dışında çok oyunculu mod da bulunacak. Ha biraz alakasız ama, sinematik videosunda *The Witcher 3*'ün İngilizce versiyonunda Geralt'ı seslendiren **Doug Cockle**'ı duymak insanı bir garip etti doğrusu. Seslendirmeye de daha fazla özen verdiklerini gösteriyor bu.

Önceki oyunlardan çok haberiniz olmadıysa bile kendine has mekanikleri güzel bir hikâye ve başarılı bir sunumla işleyeceğini düşündüğüm Spellforce 3'e bir bakmak isteyebilirsiniz. Serinin önceki oyunlarını seven kesimdenseniz de zaten ön sipariş vermişsinizdir bile. **TARIK**



Eo gibi geniş bir dünyada ordularımızı dolaştırırken bolca mola vermek isteyeceğiz sanırım.





AGE OF EMPIRES DEFINITIVE EDITION

E3'teki Microsoft sunumunda bu efsanenin nasıl duyurulduğunu hatırlıyor musunuz? *AoE* olduğu belli görsellerden oluşan bir sunum, 20. yıl şerefine geri dönüyor yazıları falan derken aklım çıkmıştı *4* geliyor diye, ama çat diye orijinal oyunun Definitive Edition'ını duyurup benden okkalı bir küfür yemişlerdi. Sonradan sakinleşince bu haberin de o kadar kötü olmadığını fark ettim neyse ki. Tabii bunda ters köşe yapıp *AoE 4*'ü Gamescom'da duyurmalarının da bir miktar payı var. 1997 yılında çıkan ilk *AoE* de pek çokları için gerçek zamanlı stratejiler arasında çok farklı bir yerdedir. Bazıları da hararetle *Age of Mythology*'i savunur ama onları bir kenara bırakalım şimdi. *AoE: Definitive Edition* orijinal oyunun sadece grafiklerini yenilemekle kalmayıp her açıdan çağa uymasını sağlayacak bir yenileme. Görsel stil (ilk kızgınlık anımda varsaydığımın aksine) oldukça güzel şekilde korunurken 60 fps'nin üzerine çıkabilecek kadar yumuşatılmış, yenilenmiş, efektler eklenmiş, görüntü kalitesi 4K'ya kadar çıkacak şekilde yenilenmiş. Oynanışa da çeşitli dengelemeler ve değişiklikler geleceğini biliyoruz ama ince detaylar çok önemli sayılmaz söz konusu bu kadar yoğun bir nostalji hissi yaşatan bir efsane olunca.

Oyun Rise of Rome eklentisini de içerisinde barındıracak ve 16 medeniyetle 10 senaryo bölümünü kapsayacak. Mikro ödeme gibi ucuz numaralara girilmediği sürece sadece yaşatacağı nostalji için bile alınır gibi görünüyor şu an. Wololo yapmaya da kısa sürede hazırlanın zira fazla beklememiz gerekmeyecek (hatta belki şu an oynuyorsunuz bile). Bu ayın (Ekim) 19'unda çıkıyor oyun. Nostaljik gecelerde tünik rengi değişen rahipleri savaştırmayı özleyenler *AoE 4* çıkana kadar burada duraklayabilir, sonra da çağın getirdiği yeniliklerin efsane bir seriye nasıl etki edeceğini hep birlikte görürüz. **TARIK**

TÜR: GZS **YAPIM:** Forgotten Empires **DAĞITIM:** Microsoft Studios **PLATFORM:** PC, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 Ekim 2017



**İnce bir konuya değindik bu ay ve başarı kavramını, düzenli olarak oyun oynayan insanların toplum tarafından "başarısız" algılanmasını ve bunun kötü bir şey olup olmadığını tartışmaya açtık.
Bir insanın oyunlarda başarılı olmasıyla gerçek hayatta başarılı olması arasında nasıl bir bağ var? Ya da şöyle sormalı: Böyle bir bağ var mı? Başarının tanımını yeniden yazan (özel okul reklamı gibi oldu) O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!**



AYIN KONUSU: OYUNLARDA VE GERÇEK HAYATTA BAŞARI
AYIN TARTIŞMACILARI: ARES AYBAR, BURAK EKEN, İHSAN C. ASMAN

OYUNLARDA BAŞARILI OLAN İNSANLARIN GERÇEK HAYATTA DA BAŞARILI OLABİLECEĞİNE İNANIYOR MUSUN? ARADA NASIL BİR İLİŞKİ VAR SENCE?

ARES: Bu sorulara cevap verebilmek için öncelikli olarak bahsettiğimiz "başarı"nın tanımını yapmamız gerek. FPS oyunlarında başarılı olan birinin gerçekte çok iyi bir asker ya da futbol oyunlarında arkadaşlarını dağıtan birinin Süper Lig'de gol kralı olması gibi beklentiler içerisine girmez; oyunların da dersler gibi hayatımızı dolaylı yoldan etkileyeceği üzerinde hemfikir olursak; sorunun cevabı evet. Başarılı oyuncular gerçek hayatta başarılı olabilirler.

Tatile çıktığında ya da herhangi bir yere ulaşmaya çalıştığında haritayı muhteşem kullanabilmek bir başarıdır. Zor ve kısıtlı zamanlarda hızlıca karar verme yeteneğine sahip olmak da öyle. Benzer şekilde herhangi bir spor müsabakasını boş boş izleyip oyunculara kötü sözler söylemek ya da anlamsız yere bağırmaktansa işin daha içinde olup durumdan alacağın zevki arttırmaya da başarı diyebiliriz. Tabii bütün bunları gerçekleştirebilmek için aradaki bağlantıyı kuracak zekâ, yetenek vb. karakteristik özelliklere sahip bireyler olmak kritik. Bu nedenle o sevilmeyen matematik ya da biyoloji konularını öğrenmeli, psikoloji ve sosyoloji gibi hem kendimizle hem de insanlarla ilişkimiz konusunda bizi destekleyecek temel kavramlar üzerine kafa yormalıyız. Kafamızı kaldırıp da geniş açıdan baktığımızda her şeyin bir bütün olduğunu görebiliriz.

İHSAN: Açıkçası başarının tek bir tanımı olabileceğine inanmıyorum ben. A kişisinin başarı olarak telakki ettiği bir husus, B kişisi için tamamıyla bir başarısızlık şeklinde görülebiliyor. Ama ben bunun ötesinde sorunun soruluş şeklini de tartışmaya açmak istiyorum izninizle: Niye oyunlardaki başarıyı gerçek hayattaki başarılardan ayırıyoruz ki? Futbol da bir oyundur, rulet de. İkisinde de başarılı olunca 'ekonomik' anlamda da kazançlı olunduğu ortada :) Kaldı ki dijital oyunlardaki başarısını da paraya çeviren onlarca insan var: Dünyaca popüler Youtuber'lar, sponsorluk anlaşmalarıyla paraya para demeyen eSporcular vs.

Tabii meseleye sadece ekonomik sermaye olarak da bakmamak lazım. *LoL, Rocket League, PES/FIFA, CS: GO* vb. rekabetçi türde oyunlarda ustalaşmış birinin arkadaş ortamlarında sanki halı sahada şov yaparmışçasına popüler hale gelebilmesi, doğru ortamlarda April Ryan yahut Manny Calavera isimlerini zikretmenin sizi bir anda saygın bir konuma taşıyabilmesi vb. bir sürü örnekte görüldüğü gibi bu işin toplumsal ve kültürel sermaye boyutları da var.

> KAFAMIZI KALDIRIP DA GENİŞ AÇIDAN BAKTIĞIMIZDA HER ŞEYİN BİR BÜTÜN OLDUĞUNU GÖREBİLİRİZ.
> -ARES



NİYE OYUNLARDAKİ BAŞARIYI GERÇEK HAYATTAKİ BAŞARILARDAN AYIRIYORUZ Kİ?
-İHSAN

Neticede bir insan bilgisiyle yahut yeteneğiyle de her daim başarılı olarak addedilebilir.

Sözün özü, oyunlarda başarılı olan insanlar gerçek hayatın belli parçalarında zaten halihazırda başarılı olan insanlar. Elbette bu başarının tanımı kişiden kişiye değişir, bazısı başarıdan saymaz, bazısı sayar. Ama eğer **Kubrick** külliyatına hâkim birine içten içe saygı duyuyor yahut usta bir aşçıyı alkışlıyorsak, o zaman **David Cage**'in külliyatını yalamış yutmuş birine veya kusursuz *Worms* oynayan bir oyuncuya da aynı itibarı tahsis etmek durumundayız bence.

BURAK: Ben biraz farklı bir yerden gireceğim konuya. Nörologlar internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi konuları incelediklerinde bağımlılığın sebebini aynı yerde buluyorlar: Vücudun salgıladığı ödüllendirme hormonu; dopamin. Sürekli kendimizi onaylama ihtiyacı hissediyoruz. Yaptığımız güzel aktiviteler, dış güzelliğimiz, şıklığımız veya paylaştığımız fikirler... İnsanlara gösterip ilgi duymayı beklediğimiz neyimiz varsa sosyal medyada beğeniye sunarak ve sonunda beğenilerek bu ihtiyacımızı karşılıyoruz. Dopamini nereden bulursak oraya daha çok bağlanıyoruz.

Oyunlar da bunu sağlamanın başka bir alternatifi. Üstelik oyun oynarken bizzat emek harcadığımız için gerçekten bir şeyler başarmış olma hissini daha net yaşıyoruz. Özellikle rekabete dayalı oyunlar doğrudan birilerine veya bir şeylere üstünlük sağlamayı gerektirdiğinden bu açıdan çok etkililer (özellikle de gerçek insanlara karşı oynananlar). Shooter, strateji, yarış ve spor gibi gerçek hayatta karşılığı olan başarılar elde edebildiğimiz türler bizi daha çok içine çekiyor ve çok daha fazla tatmin ediyor. Zaten oyuncular olarak kendimizi oyunun sanal evrenine gerçek bir dünyaymış gibi bırakmaya, rol yapmaya meyilliyizdir. Hâl böyle olunca örneğin *Football Manager*'da memleketinin takımını en üst lige çıkarıp şampiyon yapan bir gencin salgıladığı dopaminle geçen yıl Leicester City gibi bir takımı İngiltere şampiyonu yapan Ranieri'nin salgıladığı dopamin muhtemelen birbirine benzer düzeydedir.

Sonuç olarak oyunlardaki başarıyla gerçek hayattaki başarı arasında ilişki aradığımızda dopamin kilit bir konumda karşımıza çıkıyor. Bu hormonun özgüvenle yakından ilgisi var ve nereden geldiği değil, ne kadar salgılandığı önemli çünkü insanın bilincini değil, ruh hâlini etkiliyor. İster sosyal medyada beğenilerek, ister oyunlarda başarılı işler çıkararak olsun; daha çok dopamin salgılayan insan daha özgüvenli olmaya ve gerçek hayatta daha başarılı olmaya yatkındır. Bu yüzden bence oyunlardaki ve gerçek hayattaki başarı arasında ilişki vardır.

SAYFA SONU SORUSU

OYUNLAR ÜZERİNDEN ÜN YAPAN / PARA KAZANAN KİMSELERİ HAYATTA BAŞARILI İNSANLAR OLARAK GÖRÜYOR MUSUN? NEDEN?

Ares: Bu sorunun cevabı ortaya çıkardıkları ürüne göre değişir. Videolarda saçma sapan bağırarak ya da gereksiz davranışlarla ün yapmış / para kazanmış birisini tabii ki başarılı olarak görecek değilim. Ancak yaptığı şeyin hakkını veren kişileri atlamamak gerekir. Örneğin benim bugün bu kelimeleri yazıyor olmamın ve bir oyun kültürümün oluşmasının nedeni de oyunlar üzerinden ün yapan başarılı kişiler. Kısacası sonuç dışında o noktaya nasıl ulaştığını da önemsiyorum.

İhsan: Aslında tartışmada sayfa sonu sorusuna da yanıt vermiş olmuşum istemeden :) Herkesin başka başka hayatları ve başarı tanımları olduğuna göre mutluluğu önemli bir kıstas olarak alabiliriz belki. Eğer hallerinden memnun ve mutlularsa sorun yok bence. Bir de şu var, bu insanlar iyi kötü hobilerinden geçinmeyi 'başaran' kişiler. Bir süre sonra hobiden bayma riski dışında kulağa kesinlikle fena gelmiyor. Hele ki çok az kişinin gerçekten istediği işi yapmayı başarabildiği şu zamanlarda...

Burak: Hayatta başarının genel geçer bir tanımı olabileceği fikrine katılmıyorum. Başarı, hedefe ulaşabilmektir. Oyunlar üzerinden ün yapıp para kazanmayı hedefleyen bir insan, oyunlar üzerinden ünlü olup para kazanabiliyorsa başarılıdır.





TOKYO GAME SHOW 2017

Japon oyun dünyası bir geçiş dönemi̇nde. Beklenen bir sürü süper oyun geçtiğimiz yıl çıktı, ufukta gözüken de bir sürü süper oyun var ama işte 2017 bu iki ucun tam orta noktasına denk geliyor. Yine de TGS 'den ağızlara layık birkaç güzel haber çıktı.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Shift **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

CODE VEIN

"Animeli Dark Souls" yaklaşımıyla ilgi toplayan bir yapım geçtiğimiz aylarda duyurulan Code Vein. Anime kavramına fazla klişe yaklaşması ve vuruş hissi olmaması ilk başta çok eleştirdiğim bir konuydu. İlk eleştirim halen geçerli aslında ama TGS'de gösterilen birkaç ara sahne sayesinde klişe de olsa düzgün bir hikâye anlatabilecekmiş izlenimi verdi oyun. Vuruş hissi de ilk duyurulduğu zamanlardakine oranla bayağı bir gelişmiş zaten. Zorlu oynanış, bol yuvarlanma kaçma gibi Souls'lardan alışık olduğumuz şeylerin yanına anime tarzı abartı saldırılar gelince fena bir oynanış hissi yakalanmamış sanki. Yavaş yavaş yükseliyorum oyuna karşı bakalım. ■ **ÖMER**





LEFT ALIVE

"Aaa bu bir *Metal Gear* oyunu mu?" diye kalakalıyorsunuz son model tanıtımı izleyince. Tanıtım videosunun sonuna geldiğinizde neden böyle düşündüğünüz anlamlı bir hale geliyor çünkü oyunun karakter baş tasarımcısı Yoji Shinkawa, yani *MGS*'nin orijinal çizeri. Tabii Square Enix kadroyu daha geniş tutarak işini garantiye almak istemiş. Oyunun yapımcısı *Final Fantasy* ve *Front Mission* serilerinden tanıdığımız S. Hashimoto, yönetmeni de *Armored Core*'lardan bilinen Toshifumi Nabeshima. Yani Rusya'nın ücra köşesinde, gelecekte, ölesiye soğuk bir ortamda epik bir mecha hegemonyasındaki oyunun başka bir kadrosu olamazdı. Ama asıl sürpriz bunlar değil!

Left Alive, *Front Mission*'ın evreninde geçen bir oyun. *FM5* ve *FM Evolved* arasında geçiyor. Aksiyonu bol, taktiği bol bir shooter olarak *FM* ruhunu geri döndürmek istiyoruz diyor yönetmen. İyi ki öyle düşünüyorlar çünkü kısacık tanıtım videoları bile heyecan yaratmayı başardı. Eğer *Front Mission* adı sizi heyecanlandırmıyorsa anlarım, çünkü biraz eski bir seridir ve RYO öğeleri eski kafalıdır ama harikadır. Modern bir yüze bürünmesi süper. Tabii CGI üzerinden heyecanlanmak kolay. Oynanış çok az gördük. Mecha'lara ateş ediliyordu filan… Oyun 2018'de çıkacak deniyor (ve yarısı bitmiş şu ana kadar) ama ilk ciddi oyun içi tanıtım ne zaman gelir bilemiyorum. Röportajlarında verilen bilgilere göre konuşursak; oyunda bir silah crafting sistemi olacak, hikâyeyi değiştirebilecek noktalar bulunacak, hikâye bölüm bölüm akacak. Online bir modu olabilir ama içeriği ne olur, Japon ustalar başka ipucu paylaşmıyor. PlayStation Experience'ta açarlar bence ağızlarını. ■ **VOLKAN**

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Square Enix **DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** Win, PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018



SONIC FORCES

Sonic Forces bu yılın aslında asıl beklenen *Sonic* oyunuydu ama *Sonic Mania* o kadar iyi çıktı ki *Forces* unutuldu. TGS'de kendisine yer bulan *Sonic* takımı *Forces*'ı iyiden iyiye tanıttı. Beni asıl heyecanlandıran nokta aslında *Sonic Forces* ile *Mania*'nın birbirine bağlı olduğu bilgisinin paylaşılması oldu. Bu konu hakkında Japon abiler fazla bilgi vermedi ama geri kalan paylaşımlar yeterliydi.

Öncelikle bilmeniz gereken ilk nokta bu *Sonic* oyunu 3D arkadaşlar. Klasik *Sonic*'lerden sonra *Sonic*'in 3D'ye geçtiğini ve o günden sonra da dikiş tutturamadığını bilirsiniz. İşte o 3D oyunlarına bir yenisi daha ekleniyor ama sanki eski hatalara pek düşülmemiş.

Oyun oldukça hızlı gözüküyor. 3D kaplamaların içinde 2D kadar hızlı bir *Sonic* oyunu daha önce görmemiştik ama *Forces*'ta gösterilen bölümlerde *Sonic* aynı derece süratliydi. Karakteri yönetemediğiniz yerlerde kamera sinematik bir moda giriyor ve ardından yine yandan görünümlü klasik oynanışa geçiyorsunuz. Zıpla, fırla, havada dash yap gibi klasik hareketler var. Klasik olmayan şeyse yanınıza bir Avatar karakter (ki bu karakteri baştan aşağı biz tasarlayacakmışız ve pek çok silah kullanım özelliği de olacakmış, demoda vardı) ekleyip iki karakter şeklinde bölümleri geçmeye çalışıyoruz. Açıkçası bu "silah" mevzusu karışık bir iş. Eski *Sonic* severler duruma sıcak bakmıyor ama yeni oyuncu kitlesi de Hollywood'vari aksiyona hasta. Yapımcı ekip iki tarafı düşünerek bölümleri tasarlamışa benzese de tüm oyunu görmeden bir yargıya varamayız. *Mania*'dan sonra *Forces*'ın işi inanılmaz zor ama 3D kulvarında belki bir fark yaratabilir. ■ **VOLKAN**

TÜR: Platform **YAPIM:** Sonic Team **DAĞITIM:** Sega **PLATFORM:** Win, PS4, X-One, Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Kasım 2018



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Konami **DAĞITIM:** Konami **PLATFORM:** Win, PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 İkinci Çeyrek

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER – MARS

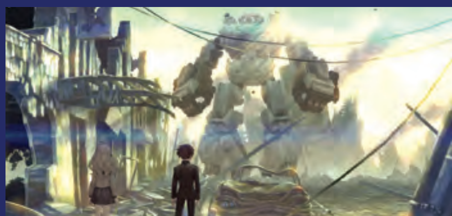
Nedense ilk değil de ikinci *Zone of the Enders* oyununun HD versiyonunun geliştirilmiş ve VR desteği de eklenmiş PC ve PS4 portu da TGS'de duyurulan ve sevindirenlerdi. Seriyle alakasız insanların da ilgisini çekmeyi başardı çünkü eh, oyunun yapımcısı Hideo Kojima'ydı. Ben de eski versiyonlarını oynayamayanlardanım, Kojima parmağı değmiş ve şahane olduğu söylenen bir oyunun modernleşmiş haline hayır demem. ■ **ÖMER**



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Bol bol oynanış videosu yayınlandı TGS'de ve hepsi de birbirinden güzeldi. İlk dikkat çeken şey oyundaki bulutların gerçekten de bulut gibi olması ve içine girdiğinizde görüşünüzü kısıtlarken kısa süre de olsa izinizi kaybettirmesi. Oynanışta halen 20 yıl öncesinin mekaniklerini görsek de değişen birkaç şey var. Makineli tüfeğimizin nişangahı artık daha hassas mesela. Bir de serbest düşüş sırasında yapabildiğiniz 360 derecelik bir manevra var ki bununla füzelerden kaçmak ve dar alanlarda rakibi şaşırtmak mümkün. Göklerde manzara ferah ve her şey olması gerektiği gibi görünüyor. Uçuş tutkunları iyi bir hikâyeyle birlikte geleceğine garanti gözüyle baktığım oyuna 2018'in ilk aylarında kavuşacaklar. ■ **EREN E.**



TÜR: Taktik RYO **YAPIM:** Vanillaware **DAĞITIM:** Atlus **PLATFORM:** PS4, Vita **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

13 SENTINELS: AEGIS RIM

2 yıl önce duyurulan ve sonra sır olan bir oyundu *13 Sentinels: Aegis Rim*. *Odin Sphere*, *Muramasa* ve *Dragon's Crown* gibi görsel estetiği çok güçlü aksiyon oyunların arkasındaki stüdyo Vanillaware bu yıl suskunluğunu bozdu ve yeni bir videoyla birlikte birkaç ufak bilgi de paylaştı. Oyun 1980'lerde geçecek ve senaryo 13 liseli (ve her nedense çıplak) gencin dev robotlara binerek yaklaşan kıyameti önlemeye çalışmasına odaklanacak. Görsellik yine muazzam. Savaşlarsa bu sefer taktiksel bir kameradan yürütülecek veya gerçek zamanlı ya da sıra tabanlı olacak. Hikâye kısımlarıysa yine alıştığımız 2D yanlamasına yürümeli ortamlarda geçiyor, ya birileriyle konuşuyoruz ya da ortam geziyoruz. Batı'ya çıkacağı tarih henüz duyurulmadı, lakin siz yaz aylarında yolunu gözleyin bu ilginç oyunun. ■ **EREN E.**

OYUNUN MAKSİMUM MODU



Çok değil, bundan bir beş altı yıl öncesine kadar herhangi bir bankanın oyuncuları hedefleyen kampanyalar yapması, oyuncuların dilinden konuşması, oyun harcamalarımız için hayatı kolaylaştıracak fırsatlar sunması absürt bir hayalden ibaretti. Fakat zaman sadece teknolojiyi ve bizleri değil, trendleri de değiştiriyor. İşte o yeni trendlerden biri de tüm dijital harcamalar için çeşitli fırsatlar sunan kredi kartları. Vaktinin çoğu bilgisayar başında ve dolayısıyla internette geçen insanlar olarak hepimiz bu fırsatları takip edip kullanmaya devam ediyoruz. Fakat artık daha da yenisi var.

İş Bankası, Maximum Kart markasıyla doğrudan eSporu ve eSporcuları desteklediği yeni bir trendin öncülüğünü üstleniyor. Özellikle de konu League of Legends olunca, Maximum Kart'ın neredeyse tek eksiği sizinle birlikte Sihirdar Vadisi'ne girip iki el maç yapmak. Belki abartıyor gibi görünüyoruz ama League of Legends Türkiye Ligi'nin "üç büyükleri" olan 1907 Fenerbahçe, Galatasaray ve Beşiktaş eSpor takımlarının üçünün de ana sponsorluğunu üstlenen bir markadan bahsettiğimizi hatırlatmak isterim. Maximum Kart ayrıca 19 Ağustos'taki Türkiye Büyük Finali'nin de platinum sponsoruydu. Hatırlayacaksınız, 1907 Fenerbahçe eSpor takımı TBF 2017 şampiyonu oldu ve bu yıl Çin'de gerçekleşecek olan Worlds 2017 Dünya Şampiyonası'na katılma hakkı kazandı. Biz bu satırları yazarken Çin'de kıran kırana bir mücadeleye sahne olan maçların tamamlanmasına halen günler vardı ama temsilcimiz 1907 Fenerbahçe, müthiş performansıyla ön eleme grubundan birinci çıkmayı başarmıştı. Ancak ilk 16 için halen zorlu bir süreç bekliyor Fenerbahçe'yi ve biz de temsilcimize büyük kupa yolundaki bu mücadelede başarılar diliyoruz.







MAXIMUM KART, ESPORU VE ESPORCULARI DESTEKLEMEYE DEVAM EDİYOR

OYUNCU SADECE OYUN OYNAMAZ

Konu oyunseverler olunca markaların içine düştüğü en büyük yanılgılardan biri "oyuncular sadece oyun oynar" önyargısı. Halbuki müzikten sinemaya, spordan teknolojiye hemen her alanda merakları olan, ortak paydası oyunlar olsa da birbirinden farklı hobilere sahip çok geniş bir kesimden bahsediyoruz. İş Bankası, Maximum Kart'la bu açıdan da diğer markalara iyi bir örnek olacak gibi görünüyor. Geçtiğimiz ay TÜYAP Fuar ve Kongre Merkezi'nde gerçekleşen GameX fuarının ana sponsorluğunu da üstlenen Maximum Kart, fuar boyunca bu yaklaşımını hem eğlenceli hem de cazip şekillerde paylaştı bizlerle.

GameX fuar alanının girişindeki standında oyuncuları karşılayan İş Bankası Maximum Kart, özellikle mobil uygulaması Maximum Mobil'le hedefi tam 12'den vurdu. Zaten belli ki özellikle genç kullanıcılar düşünülerek tasarlanmış bir uygulama Maximum Mobil. League of Legends için RP kodu da dahil olmak üzere oyun, müzik ve eğlence kodu satışı yapılan Dijital Kod Market özelliği, Cinemaximum'dan koltuk seçip bilet satın almayı süper pratik hale getirmesi, Yemeksepeti'nden sipariş imkânı... Tüm bu özellikleriyle Maximum Mobil, sadece iyi bir mobil uygulama olmakla kalmıyor, oyuncuya bakış açısını da değiştirmek konusunda da iyi bir iş çıkarıyor.

İş Bankası Maximum Kart'ın GameX gündeminde elbette League of Legends ve onun yıldız oyuncuları da vardı. Oyun severler Maximum Kart standında Azir, Talon, Natilius gibi popüler şampiyonların cosplayerlarıyla tanıştı. Standın ziyaretçilerinden biri de maç yorumlarıyla League of Legends topluluğunun önemli bir parçası haline gelen Kaan Kural'dı. Ve tabii TBF 2017'nin şampiyonu 1907 Fenerbahçe eSpor takımının yıldızları da Maximum Kart standında hayranlarıyla buluştu. Özellikle GameX Maximum 2017 Ödülleri'nde Yılın Yerli eSpor Takımı Ödülü'nün 1907 Fenerbahçe'nin alması, Yılın eSporcusunun ise takımın kaptanı Berke "Thaldrin" Demir olması Gamex 2017'nin önemli anları arasına girdi.

MAXIMUM GAMING

Hem League of Legends takipçisi hem de Maximum Kart kullanıcısıysanız takip etmek isteyebileceğiniz birkaç sosyal medya hesabı var ki onlardan bahsetmeden geçersek bu sayfalar eksik kalır: Maximum Gaming. Maximum Gaming, eSpor gündemine dair eğlenceli ve bilgilendirici paylaşımlarla Facebook, Twitter, Youtube ve Instagram'daki yerini almış durumda. Maximum Kart'ın eSpor kitlesiyle en sıcak buluşma noktalarından biri olan Maximum Gaming kanallarına hem olası anlık fırsatlar hem de LoL gündemi için bir göz atmanızı öneririz.

STAR CITIZEN

TARİHİN EN BÜYÜK OYUNUNU BEKLERKEN...

NURETTİN TAN



ÇOK YAKINDA 3.0 GÜNCELLEMESİ GELECEK VE O GÜN BAŞKA BİR SEVİYEYE ÇIKACAK STAR CITIZEN.

Star Citizen hakkındaki en son yazımın üstünden bir hayli zaman geçti. O zamanlar toplanan bağış miktarı 100 milyon dolar çıtasını ancak aşabilmişti. O günden beri toplanan rakam 150 milyon sınırlarına dayandı. 2012'de ilk defa duyurulduğundan beri üzerine o kadar çok şey eklendi, proje öylesine farklı şekillere girerek evrim geçirdi ki... *Star Citizen*'ın sürekli gecikmesinin sebepleri vardı, ilk olarak ona bakalım ne dersiniz?

Star Citizen hayranlarından müthiş bir destek gördü. Öyle bir destek ki ben bugüne kadarki oyunculuk hayatımda başka hiçbir yapım için bu kadar sabırlı ve sadık bir kitleye şahit olmadım. Kitle sadece manevi destek vermiyor, aynı zamanda severek satın alıp filosuna kattığı gemilerle oyuna maddi katkıda da bulunuyordu. Böylece zaman içerisinde *Star Citizen* ekonomik olarak kendini güçlü bir konumda buldu ve hayal gücünün sınırlarını bir bir kırmaya başlayarak hedeflerini hep daha ileriye taşıdı. *Star Citizen* asla daha ilk adımdan "Evet beyler, amacımız şu, yapacağımız oyun bu, şu şu adımları atacağız!" gibi bir plana sahip olmadı. Bir plana sahip olmak her zaman iyidir fakat konu *Star Citizen* olunca plan, akan parayla beraber sürekli evrim geçirip durdu. Sadece uzay simülasyonu ve savaştan ibaret olan oyun, içeriğine gezegenlere inmeyi ve FPS modunda savaşmayı da ekledi. Yazının ilerleyen bölümlerinde zaten değineceğim ama özetle; Cloud Imperium Games destek aldıkça akıllara zarar gerçeklikte bir oyun için kolları sıvadı. Oyun derinleştikçe de çıkış tarihi ileri atıldı durdu.

Bunun bir diğer nedeni de oyun motorunun CryEngine'den Amazon'un oyun motoruna geçişi. Oyunun FPS modu olan Star Marine'i geliştirmesi için tutulan Illfonic'in işi başaramaması yüzünden bu modu Cloud Imperium kendisi yapmak zorunda kaldı. Bunlar hep yapım sürecini ileri atan talihsizliklerdi. Çünkü halihazırda yazılmış kodların üstüne yenilerini eklemek oyun programlama sürecinde başarıya ulaşması neredeyse imkansıza yakın bir eziyettir.

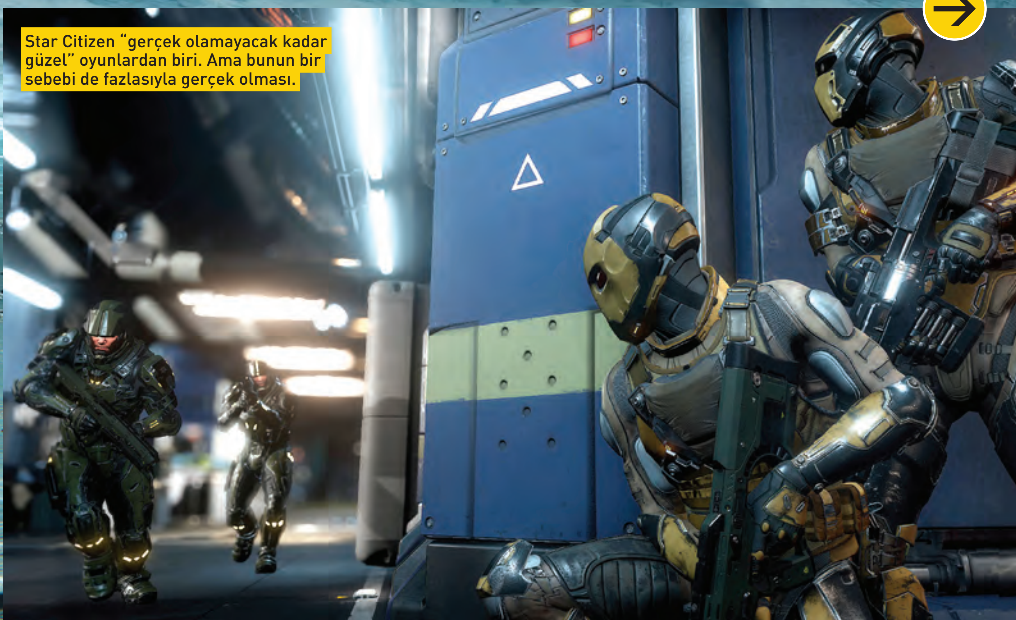
Bu saydığım nedenler arasında gecikmenin asıl sebebiyse; *Star Citizen*'ın bünyesinde aşırı bir gerçekçilik ve detay barındırması. "Ne kadar gerçekçi olabilir ki?" diyebilirsiniz; şöyle diyeyim *SC* evreninde kalıcı bir şekilde ölebileceksiniz. Fakat o konuya gelmeden evvel bazı başlıklar altında diğer konulara değinelim.

GEZMEKLE BİTİREMEYECEĞİNİZ BİR GALAKSİ

Star Citizen'da tek bir galaksiyle sınırlı kalacağız ama bu kafanızı karıştırmasın, tek bir galaksi zaten oynamakla bitmeyecek kadar büyük bir alan sunuyor. Bu galaksideki 120 güneş sistemi oyun çıktığında oynanabilir olacak. Elbette zamanla sistem sayısı arttırılacaktır ama gene de kulağınıza az bir rakam gibi gelmesin. Örnek vermem gerekirse Dünyamızın bulunduğu güneş sistemine en yakın güneş sistemi Proxima Centauri'dir. Proxima bizden tam olarak 4.24 ışık yılı uzaklıkta yani bu 40,113,497,203,742.592 kilometre gibi muazzam bir rakam yapıyor. Ve Star Citizen'da bunun gibi 120 güneş sistemi var. Sanırım şu an gözünüze o kadarda küçük bir alan gibi görünmüyordur.

Başka büyük oyunlarla kıyaslamak gerekirse *The Elder Scrolls 2*'yi örnek alabiliriz. Orada 161.000 kilometrekarelik bir harita vardı. *Star Citizen*'sa 400 katrilyon kilometreküplük bir yeri işgal ediyor. Çılgın bir rakam değil mi? Cloud Imperium Games'in sahibi Chris Roberts şöyle diyor; "Gerçek bir güneş sisteminin milyonlarca kilometre büyüklüğünde olduğunun farkındayım. O yüzden oyunumuzda mesafeleri biraz sıkıştıracağız. Çünkü bir yerden başka bir noktaya iki seferde ışık hızı atlaması yaparken bilgisayarın başında sıkıntıdan 3 saat oturmanızı istemiyoruz. Siz kuantum seyahati istiyorsunuz. Bu oynamak için devasa bir alan ve hiç kimse *Star Citizen* evreninde sıkışmış gibi hissetmeyecek. Biz de tam olarak bunu yapıyoruz."

Bu 120 güneş sisteminde, şu an kesin olarak bilinmemekle beraber, 100 kadarının yerlerini oyun çıktığında halihazırda galaksi haritamızda görebiliyor olacağız. Geriye kalanlar ne mi olacak? Tabii ki bizler keşfedeceğiz. Seyahat etmemiz gereken alan çok büyük, dolayı-



Star Citizen "gerçek olamayacak kadar güzel" oyunlardan biri. Ama bunun bir sebebi de fazlasıyla gerçek olması.



TÜRKİYE'DE TUTKULU VE DİSİPLİNLİ BİR SC TOPLULUĞU VAR: SC GLOBAL. BU DOSYAYI ONLARIN DESTEĞİYLE HAZIRLADIK.

STAR CITIZEN GLOBAL

Bu ay üşenmeden ofisimizde ziyarete gelen ve bizi Star Citizen hakkında bilgi bombardımanına tutan Star Citizen Global'in önemli isimlerinden İlker Kozan'a ne kadar teşekkür etsek azdır. Ettiğimiz hoş ve uzun sohbetle bu yazının içeriğinin şekillenmesine çok yardımcı oldu. Eğer Star Citizen oynamayı istiyorsanız ve nasıl lonca bulurum diye düşünüyorsanız size en büyük Türk loncalarından biri olan Star Citizen Global hakkında da bilgi verelim.

Star Citizen Global öncelikle düzeni sağlamaya çalışan UEE'ye bağlı bir lonca olacak. Çok uluslu oyuncu filosuna sahip olan loncada şimdiden farklı milletlerden pilotlar toplanmış durumda. Hoşgörü, uyum ve eğlenceyi harmanlayarak oynamak isteyen lonca üyeleri herkesin hedef ve ideallerini belirleyip ortak hareket edebilecekleri bir topluluk kurmak istiyorlar.

Bu loncada korsan olamıyorsunuz ve grup liderlerinin yaptıkları müttefik anlaşmalarına uymak zorundasınız. Askeri kanatlarında rütbe sistemini kullanacak loncaya katılmak için illa savaş pilotu olmanıza gerek yok. Sadece madencilik ya da taşımacılık yapmak isteseniz bile kapıları sizlere sonuna kadar açık. Google'a Star Citizen Global yazdığınızda sitelerini görüp başvurabilirsiniz lakin şu an sitede bakım var. Dilerseniz her akşam aktif oldukları Discord kanalına uğrayarak başvuru için kendileriyle sohbet edebilirsiniz. İlker çok sıcak bir arkadaştı, eminim loncanın geri kalanı da öyledir.

sıyla bunları bulmak elbette kolay olmayacak. Zaten ufak çaplı gemiler (örneğin Aurora gibi) güneş sistemleri arasında yolculuk edemiyorlar, bunlarla ancak bulunduğunuz gezegeninin aylarına kadar seyahat edebiliyorsunuz. Tek kişilik keşif araçları elbette var ama $45'lık başlangıç paketinde bunlar mevcut değil. Ekonomik olması açısından $65'lık Origin 315p işinizi görebilir. Pekâlâ, şansımız yaver gitti ve minik gemimizle yakıtımız bitmeden (evet yakıt var, o yüzden büyük gemilerle keşif yapmak daha avantajlı) bir gezegen ya da güneş sistemi keşfettik. Burasının adını verebiliyoruz fakat duyurusunu yapıp yapmamak tamamen bize kalmış. Doğru duydunuz, dilerseniz koca güneş sistemini ya da gezegeni kendinize saklayabilirsiniz (başkası keşfedene kadar). Eğer bir loncaya üyeyseniz bu gezegeni lonca arkadaşlarınızla sömürüp buraya üssünüzü bile kurabilirsiniz. Tabii gezegen yaşamaya elverişliyse...

İndiğiniz gezegene hemen kamp kuramayacaksınız. Çünkü bazılarının atmosferi olmayacak ki nefes alabilmemiz için önemli bir eleman kendisi... Bazısında atmosfer olacak ama biz soluyamayacağız. Tabii bu başka canlıların o gezegenlere adapte olmadığı anlamına gelmiyor. Gezegenlerdeki yaşam ve diğer ırklar hakkında görsel olarak yeterli bir bilgimiz henüz yok. Umarım gelecek 3.0 yamasıyla az da olsa içerik görebiliriz. Ama şu kadarını söylemek bile beni heyecanlandırıyor; her gezegenin kendine has atmosferik olayları, volkan patlamaları, mega hortumları gibi aktiviteleri olacak. Ayrıca her gezegenin gece gündüz döngüsü de bulunuyor. Gezegenler güneşleri etrafında gerçek zamanlı olarak dönecek, mevsimleri oluşacak ve kendilerine ait takvimleri bulunacak. Detaylar çılgınlık derecesinde derin...

KENDİ HAYATLARI OLAN NPC'LER

Star Citizen'ın da kendine has 24 saatlik bir döngüsü var ve bu dünyada tek yaşayanlar oyuncular değil, tabii ki NPC'ler de bulunmakta. Oyunun yaklaşık %90'lık bir bölümünü bunların kaplayacağı söyleniyor. NPC'lerin de belirli bir yaşam döngüleri var. Sabah kalkıyorlar, çalışacakları noktaya gidiyorlar ve belirli bir saatten sonra dükkanlarını kapatıp şehrin barına geçiyorlar, uyuyorlar. Örneğin sizin bir bar kavgasında kırıp döktüğünüz bardaklar otomatik olarak yerden silinmeyecekler, temizlenene kadar orada kalacaklar. Yani orayı temizlemekle görevli olan NPC çalışma saatinde gelip orayı temizlemeden o kırıklar yok olmayacaklar. *Star Citizen* tam bir takım oyunu, özellikle büyük gemileri kullanmaya başladığınızda diğer oyunculara ne kadar muhtaç olduğunuzu anlıyorsunuz. Ama diyelim ki geminizde çalıştıracağınız arkadaşlarınız o saatte meşguller. Elbette NPC kiralayabilirsiniz fakat onlar da günün belirli bir saatinde çalışıyor olabilecekler. Çalışma saati dolduğunda gidip yatmak isteyecekler, eğer fazla çalıştırmak isterseniz talep ettikleri ücret artacak. Maaşlarını vermediğiniz anda da işi bırakıp gidecekler (uzayın ortasında nereye gidebilir bilemiyorum tabii). NPC'lerle size karşı sadakatleri ya da nefretleri davranışlarınıza göre şekillenecek. Çok sinirlendirirseniz kapıyı vurup çıkacak, size çok sadık olursa kıyamet kopsa dahi savaşın en sıcak noktasına kadar sizi takip edecek.

İki tip NPC olacak; hesabınıza bağlı olanlar ve oyun içinden kiraladıklarınız. Hesaba bağlı olanlar için bir nevi köle diyebiliriz, bunların sizi terk edip gitme gibi bir şansları yok. Fakat dışarıdan kiraladıklarınıza karşı hareketlerinize dikkat etmelisiniz çünkü her an çekip gidebilirler.

UZAY SAVAŞLARI VE KALICI ÖLÜM SİSTEMİ

Uzaya açıldığınızda gittiğiniz bölgeler 1'den 5'e kadar tehlike derecesine göre şekilleniyor. 5'e kadar olan sektörlerde standart gemi sigortanız mevcut (tabii yaptırırsanız). Yani diyelim ki bir şekilde saldırıya uğradınız ve geminizi patlattılar. Geri döndüğünüzde geminizi fabrika çıkış haliyle geri alabiliyorsunuz. Tabii bunun için de ölme sıklığınıza ve geminin türüne göre bir süre beklemeniz gerekiyor. Lakin o anki kargonuz ve geminin üzerine taktırdığınız geliştirici eklentiler bu sigorta kapsamında değil. Toplamda üç çeşit sigorta tipi mevcut; gemi sigortası, gemi ekipmanları sigortası ve kargo sigortası. 4. seviye bölgelerse ekipman ve kargo sigortası yapmadan motor çalıştırmanıza izin vermiyorlar. 5. seviyedeyse sadece gemi sigortası yaptırabiliyorsunuz, alacağınız risk çok büyük olduğundan bu bölgelerde herhangi bir geri ödeme sistemi mevcut değil.

Savaştığınız zamanlarda doğal olarak geminiz hasar alıyor. Ama hiç savaşmayan ve sadece kargo taşıyan, etliye sütlüye karışmayan bir tacir olsanız bile geminiz zamanla aşınıyor. Ve bu aşınmayı geminin üzerinde görebiliyorsunuz.

Uzay savaşlarında eğer Idris gibi büyük gemileri kullanıyorsanız mürettebatınızla beraber çalışmalısı-



Wing Commander'dan bugüne, denediği her şeyi bu oyuna döküyor Chris Roberts. O yüzden her şey var.





NPC'lerle bir yere kadar idare edebilirsiniz, bu oyunda gerçek dostlara ihtiyacınız olacak.



nız. Bu gemileri kullanırken herkesin kendine ait görevleri oluyor. Biri radarlara bakıyor, kaptan kime ne yapacağını söylüyor, silahlara geçen başka bir personel bulunuyor, drone'ları kontrol eden bir başkası gibi... Kimin pahalı ya da güçlü gemisi varsa o değil, hangi tarafın uyumla çalışan mürettebatı varsa o savaşı kazanıyor. Düşünsenize, geminizden kalkan ufak uzay gemileri diğer gemiye saldırıya geçiyor, silahların başında yerini alan mürettebat onları desteklemeye çalışıyor... Ve nihayetinde savaş sona eriyor ve galipsiniz. Peki şimdi ne olacak?

Diğer gemiyi öyle hemen ele geçiremiyorsunuz. Öncelikle geminizi düşman gemisine bordalamanız lazım ve o noktadan sonra da içeriye askerî harekât başlatmalısınız. Düşman gemisinin savunma sistemlerini ve içeride kendilerini savunmak için bekleyen oyuncuları egale ettikten sonra işgalin ilk ayağı bitiyor. Diğer gemiyi alıp götürebilmek için onu taşıyacak "Beam" teknolojisine de sahipseniz artık o araca sahip olabiliyorsunuz.

NESİLDEN NESİLE

Kafanızdaki soruya hemen yanıt vereyim; evet *Star Citizen*'da nihai olarak karakterimiz ölüyor. Chris Roberts oyuncuların tekrar canlana canlana sonsuza kadar karakterlerini oynatmalarını istemiyor. Hatta herkesin hayatta kalabilmek için en büyük çabayı sarf etmesini istiyor. Tabii ilk başarısızlığınızda hemen ölmüyorsunuz çünkü gelecekte yaşıyoruz ve insan hayatını bir yere kadar kurtarabilen bir düzeyde teknoloji gelişmiş.

Diyelim ki girdiğiniz çok sıkı bir it dalaşında geminiz sol tarafından talihsiz bir isabet aldı ve siz de tam zamanında acil durum kolunu çekerek kendinizi kokpitten dışarı fırlattınız. Uzayda süzülüyorsunuz, belirli miktarda oksijene sahipsiniz ve birinin gelip sizi kurtarması gerekli. Uzay harp kurallarına göre kokpitten acil durum çıkışıyla fırladıktan sonra diğer oyuncuların sizi vurmaması gerekli. Eğer vururlarsa büyük bir ceza alıyorlar ama halen vurabilirler, özellikle korsansalar! Arkadaşınızı ya da sizi kurtarması için NPC ya da diğer oyuncuları çağırabilirsiniz. Eğer tanımadığınız bir oyuncuysa sizi gelip kurtarmak için belli bir miktar ücret isteyecektir, nihayetinde sizi kurtarmak için gelirken pusuya düşürülebilir ve o da gemisini kaybedebilir.

Bir şekilde kurtarıldıktan sonra Medbay'de uyandırılacaksınız. Geminiz sol tarafından isabet aldığı için sol kolunuzu kaybettiniz diyelim; artık buraya robotik bir parça eklenecek. Yüzünüzde savaş yaraları oluşacak. Fakat bedeninizin eklenen robot parçalarını tolere etme derecesi var, yani sürekli ölüp tepeden tırnağa Cyborg olmuyorsunuz, ölüyorsunuz... Karakterinizin bütün öğrendikleri gidiyor ve baştan yenisini açmak zorunda kalıyorsunuz. Baştan açtığınız karakter de soyunuzun devamı oluyor. Misal oyuna oğlunuzla devam ediyorsunuz ve babanızı öldüren kişinin peşine kan davası için düşüp ufaktan rol yapma tadına varabiliyorsunuz. Düşünsenize bir şehrin barına gitmişsiniz, oturup muhabbet ettiğiniz adamın yüzünde yaralar var. Ve size anlatmaya başlıyor "ben şu savaşı gördüm ve oradan sağ çıktım" diye. Harika bir muhabbet değil mi sizce de?

Gemi fiyatlarına gelince... Eğer "İki-üç ay çok sıkı oynar ve çalışırım, nihayetinde kendi Idris'imi alırım!" diyorsanız yanılıyorsunuz. Elbette oyunda kazanacağınız parayla gemi alabilme



imkânınız olacak. Fakat oyundaki gemi fiyatları gerçek hayattaki gibi olacak. Hornet almak istiyorsunuz, hayalleriniz var, bu çok güzel bir şey tabii ki... Gerçek hayatta F-16 satın alabiliyor musunuz? Hayır. Star Citizen'daki bir Hornet'in fiyatı da gerçek hayattaki bir F-16 fiyatına eş değer olacak. Tabii ki oyunda maden kazıyoruz, sigortalı çalışmıyoruz, dolayısıyla o parayı kazanmak daha kolay olacak. Ama daha büyük gemilere geçmek istiyorsanız onu loncanız vasıtasıyla para toplayarak alacaksınız büyük ihtimalle.

Kredi kartınızın canını yakarak ya da oyunda lonca içinde para toplayarak bir Idris aldınız diyelim. Eğer loncadaysanız geminiz başka oyuncular tarafından kullanılabiliyor olacak. Can sıkıcı değil mi? Ya 600 dolar vererek aldığınız Idris'iniz başka birinin elinde patlarsa? Türkiye'nin en büyük loncalarından biri olan Star Citizen Global bunun için bir rütbe yöntemi düşünmüş. Belirli rütbelere kadar loncanız sizi eğitime sokacak, basitten zora doğru gemileri kullanmayı öğreneceksiniz. Ve komutanlarınız yeterli seviyeye geldiğinizden emin olduğunda sizi başka uzay gemilerini kontrol edebilmeniz için yetkilendirecek. Ama buna rağmen sahip olmadığınız bir gemiyi patlatsanız dahi bunun parasını ödemek zorundasınız, özellikle geminin sahibi bunu gerçek para ödeyerek aldıysa. Aynı gemiden mi satın alırsınız, oyun içi krediyle mi geri ödersiniz orası size kalmış. Gerçekten kulağa çok stresli bir iş gibi geliyor, değil mi? Bütün bu baskı üzerinizdeyken savaşa girdiğinizi düşünsenize!

MADENCİLİK

Oyundaki birçok kaynaktan maden çıkartabileceğiz. Ama yola çıkmadan evvel karar vermemiz gereken önemli bir şey var; kendi adımıza mı çalışacağız, başka birinin hesabına mı? Eğer kendi adınıza çalışıyorsanız çıkartacağınız maden türünü seçip, topladıktan sonra onu satacağınız uygun bir alıcı bulmanız gerekli. Fikir olarak en kârlı seçenek gibi görünse de birebir pazarlığa oturacağınız için karşınızdaki kişinin kaprisleriyle uğraşmanız gerekebilir. Hele siz daha malı piyasaya sürmeden talep azalırsa harcadığınız bütün emek rahatlıkla boşa gidebilir. Özellikle kargonuzu çok uzak bir noktadan getirmişseniz (hele ki başka bir oyuncunun taşıma servisiyle geldiyse ya da çok yakıt tükettiyseniz) ve NPC maliyetleriniz fazlaysa zengin olacağım derken bilançonuzu eksilerde görebilirsiniz.

Başka birisinin hesabına çalışıyorsanız bu taşıma risklerinin hiçbirine takılmazsınız. Öte yandan malınızı sabit bir rakama satacağınız için edeceğiniz kâr miktarı düşer. Kontratlı çalışmak tamamen risksiz bir çalışma şekli değildir öte yandan, eğer anlaştığınız kişinin size tanıdığı süre içinde madeni çıkarıp teslim edemezsiniz ticari şanınız zedelenecektir. O yüzden gözü kapalı kontrat yapmak yerine önce o pazarın çevresindeki maden yataklarını inceledikten sonra size uygun bir iş seçmek yararınıza olur. Tabii ki çok para kazanmak istiyorsanız beşinci sektöre gitmek zorundasınız, orası ayrı konu.

Maden çıkarmanın en popüler yollarından



Tanıdınız mı? Star Citizen'da bazı efsaneler NPC olarak yer alacak. Onlardan biri de Mark Hamill.





Duvardaki posterden mekiğin koltuk ısıtmasına kadar her ayrıntı için para harcadığınız bir oyunda ölmek istemezsiniz değil mi?

biri asteroit kuşaklarına küçük sivrisinekler gibi dadanmak. The Trade and Development Division kısacası TDD belirli aralıklarla uzaydaki asteroit kuşaklarının yerlerini madencilere açıyor. Ama bunlar zaten bilinen kuşaklar olduğundan hemen tüketiliyor ya da daha önceden üzerinde çalışılmış olduğu için az maden kaynağı içeriyor. Olan maden kaynağı da çok ince ve derinde olduğundan çıkartması daha çok zaman alıyor. Tabii ki bu kuşakların yerlerinin halka açıklanmasından dolayı oradan çıkan madenin pazarda fiyatının düşeceğini de tahmin edersiniz. Çünkü herkes aynı malı çıkartıyor.

Eğer daha nadir asteroit kuşaklarının yerini öğrenmek istiyorsanız aracılara bir miktar para vererek halka açıklanmayan noktaların koordinatlarına sahip olabilirsiniz. Fakat madenciliğin en güzel yolu asteroit kuşaklarını kendinizin keşfetmesi. Elbette bunun için uzayın derinliklerine girebilecek ve yaptığınız yolculuğa değecek kadar madeni çıkartmanızı sağlayacak bir gemiye ihtiyacınız var. Orion gibi... 170 metrelik bu metal bebek 6 kişi alabiliyor. Bu 6 kişinin 5'ine maden çıkartırken muhtaçsınız. Pilot, tarayıcı operatörü, lazer operatörü, kargo operatörü, rafineri operatörü gemide mutlaka bulunması gereken mürettebatlar. Pilot gemiye yön verirken, tarayıcı nerede ne madeni olduğunu buluyor, maden bulununca en önemli görevlerden biri olan lazer operatörünün kazıyı başlatması gerekiyor. Kazı operatörlüğü çok mühim çünkü geminin en pahalı parçalarından birisini yönetiyorsunuz ve vereceğiniz fazla miktarda güç kazdığınız maddeyle etkileşime geçerek büyük patlamalara neden olabilir. Kargo operatörü madeni gemiye alıyor ve rafineri operatörü de madeni ıvır zıvır parçalarından arıtıyor.

"O" SORUYU BOŞUNA SORMAYIN

Gördüğünüz gibi *Star Citizen* hakkındaki detaylar anlat anlat bitmiyor ve inanın daha konuşmadığımız tonlarca konu var. Şimdi herkes nefeslerini tutmuş gezegenlere iniş/kalkış yapabileceğimiz 3.0 yamasını bekliyor. Crusader gezegeninin aylarında turlayacağımız yama oyunun hayranlarını uzun süre oyalayacaktır. Çünkü o modül senin bu modül benim derken insanlar *Star Citizen*'ı bilgisayarlarından silip öylece beklemeye başladılar. Son olarak oyunun halen çıkış tarihi belli değil. Mutlaka çıkacak orası kesin, eskiden bolca yapılan "Acaba batacaklar mı?" söylentilerine artık kimse inanmıyor. Tek sorun ne zaman çıkacağı çünkü artık dayanamıyoruz...

STAR CITIZEN'DAKİ MEDENİYETLER

Baştan söyleyeyim ne yazık ki başka medeniyetlerle oynayamıyoruz, sadece insan ırkını seçebiliyoruz. Kendi mimarisi, gelenekleri ve kültürü olan toplamda 6 ırk mevcut. Hepsinin kendi aralarında çekişmeleri ya da ittifakları var. İnsan ırkı olarak biz her zamanki gibiyiz. Nedenini az sonra anlayacaksınız.

BANU

Yıldızlararası ilk seyahatlerimizde karşılaştığımız birinci ırk. Bunun hemen ertesinde müttefikimiz oluyorlar. Banu'lar ticaretle yatıp kalkan bir ırk, sanırım bu yüzden onlarla iyi anlaşıyoruz. Satacağınız ürünlerin ilk adresi olabilirler çünkü paranız varsa Banu sistemlerinde istediğinizi alıp satabilirsiniz. Lakin iyi tüccar olduklarından sıkı pazarlık yaptıklarını unutmayın. Banu'ların her sistemi kendi yöneticisi tarafından idare ediliyor. Savaşla pek araları olmadığından kurulu bir orduları yok. Gerektiği zamanlarda paralı asker tutuyorlar ve bunu yaparken suçluları kullanıyorlar.

TEVARIN

United Empire Earth tarafından keşfedilen üçüncü ırk Tevarin'ler. Aynı zamanda Battle of Centauri savaşından sonra kökünü kazıdığımız ilk medeniyet olma şerefine de nail oldular. Kaleeth adlı gezegenleri insanlar tarafından ele geçirildikten sonra ismi Elysium olarak değiştirildi. Militarist bir yapıda olan medeniyetlerinde üst seviyelere çıkmanın tek yolu savaşmaktan geçiyor. Ana gezegenlerini kaybettikten sonra yok olmanın eşiğine gelen Tevarin'ler şu an neredeyse köle durumundalar.

KR'THAK

İnsanlar için tamamen çözülmemiş bir gizem Kr'Thak ırkı. Bunlarla hiçbir şekilde iletişime geçemediğimiz gibi haklarında bildiğimiz tek şey 700 yıldır müttefikimiz Xi'An'larla savaşta oldukları. Xi'An'la olan politik ilişkilere zarar vereceği için irtibata da geçmeye çalışmıyoruz.

XI'AN

Galaktik bir savaşın kıyısından döndüğümüz ve uzun süre soğuk savaş dönemi geçirdiğimiz ırklardan birisi Xi'an'lar. Onları fark etmeden yaşadıkları gezegeni terraform etmeye çalışınca aramız uzun süre limoni kaldı. Aradan yıllar geçtikçe UEE ve Xi'an ilişkileri zamanla düzelerek nötr bir seviyeye ulaştı. En azından düşmanımız ortak, yani Vanduul'lar.

VANDUUL

Vanduul'lar tamamen yağmacı bir ırk, ele geçirdikleri gezegenin teknolojik gelişimlerini kendilerine katıyorlar. İnsan ırkının bunlarla ilk karşılaşması Orion Sistemi'ndeki kolonilere yağma düzenlemeye çalıştıklarında gerçekleşiyor. Çok agresif bir ırk olduğundan UEE anlaşma yoluna gitmek için her şeyi yapıyor ama gönderilen her elçiye saldırarak cevap veriyorlar. Bizden neden bu kadar nefret ettiklerini bilmiyoruz ama insanları aşağılık bir ırk olarak gördükleri kesin.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Cloud Imperium Games **DAĞITIM:** Cloud Imperium Games **PLATFORMLAR:** Win, Linux
ÇIKIŞ... (Elim gitmedi yazmaya)



DÖVÜŞ OYUNLARI

Her şey bir yumrukla başladı

YAZAN **VOLKAN TURAN**

Kavga etmek, dövüşmek insanlık tarihi kadar eskidir herhalde. Ama biz oralara kadar gidip ilk yumruğu atana saygılarımızı sunmayacağız şimdi. Nihayetinde hayatı boyunca kavgaya karışmamış, kabadayılığa soyunmamış insanlarız. Daha net söyleyeyim; biz arcade salonu abileriyiz. Ve doğal olarak kendi çöplüğümüzde öteceğiz.

1 Mİ 0 MI? CEVAP VER DÖVERİM BAK!

Bakış açısına göre türün ilk örneği diyebileceğimiz ilk dövüş oyunu, 1976'da arcade kabinlere çıkan **Knights in Armor**'du. Karşılıklı iki şövalye birbirine doğru koşuyor ve son anda yapılan hamleyle rakibi yere sermeyi umuyordu oyuncular. *Pong*'un şövalyelisi diyebiliriz ama dövüş bunun pek hamurunda olmadığı için asıl ilk dövüş oyunu yine aynı yıl Sega tarafında çıkarılan **Heavyweight Champ** sayılır. 1976'da aslında pek çok klasikleşecek oyun ve oyun platformu çıksa da *HC* boksu ekranlara taşımayı başarmıştı. Siyah beyaz oyunda ileri, geri gidebiliyor, aşağı-yukarı yumruk atabiliyordunuz. İsabetli yumruklar da sayı olarak hanenize yazılıyordu. İlginçtir te o zamanlar bu oyun için hareketinizi oyuna aktaran eldivenli arcade makine yapılmıştı. *HC* tarihe geçtikten 12 yıl sonra "yeniden yapılacaktı". Böylece hem "yeniden yapımlar" diye bir şey türedi, hem de oyun kafa perspektifine geçti, ringe taşındı, renklendirerek asıl o efsane halini aldı.

1984 her açıdan güzel bir yıldı. *Heavyweight Champ*'ın boksta açtığı yolda devrim yaratan oyun Nintendo'nun **Punch-Out**'u oldu (80'de Atari2600 için çıkan *Boxing*, 82'de çıkan *Karate* oyunları kötü olsa da ders vermişti). Rakibi yandan değil de yüzünüze karşı gördüğünüz oyun, dövüş oyunlarına belki ufak bir dokunuş yapsa da iyi fikirler barındırıyordu. Pek çok platformda kendisini gösterdi, çıktığı yıl "Yılın Oyunları" arasında yerini aldı. Devam oyunları da aynı şekilde güzel oldu. Bugün hâlâ kendisini oynatabildiğini görmekse hiç sizi şaşırtmasın. 1984'te ayrıca **Karate Champs** ortalığı kasırdı kavurdu. Data East'in önce arcade makineler için geliştirdiği oyun, dövüş sanatlarını 1 vs. 1 şeklinde joystick'e taşıyan ilk oyun olma unvanı taşıyor. Pek çok platforma çıkan oyun, gününe göre oldukça stratejik ve aynı zamanda eğlenceliydi. Rakibi okuma, zamanlama, tekme-yumruk-havadan vuruş gibi kombinasyonları sıralamak ve rakibi yemlemek gibi terimler o gün dövüş oyunları türüne mıhlandı. Karate Kid filmiyle aynı yıl çıkan oyun çok iyi satış rakamlarına ulaşmasa da ilham konusunda üstüne düşeni yerine getirmenin haklı gururunu yaşamıştı. *Karate Champ* bir noktada aslında oyunlarda "karate" akımını başlattı diyebiliriz. Mesela C64 için çıkan **Karateka**.

Prince of Persia'yı yapan abilerden gelen *Karateka*'da dövüşler tek vuruşluk değildi; enerji barı vardı diyebiliriz. Eğer koşarken hasar alırsanız hemen ölüyordunuz ama onun haricinde enerjinizin hepsi bitmesi gerekiyordu. Bir kız arkadaşınızı kurtarma operasyonu özüne sahip olan oyunda ne hikmetse kartal da pataklamak zorunda kalıyordunuz -ki oldukça gıcık bir bölümdü. Karakterinizi dövüşürken sağa sola çekip, tekme-yumruk mesafesinde yer almaya çalışıp, düşmanın zayıf noktalarını tespit etmek aslında günümüz dövüş oyunlarında dahi olan bir nokta. Yapay zekâyı çözmek, dövüş oyunlarında her daim sevdiğimiz bir nokta olmuştur. **Yie ar Kung Fu** (*Street Fighter*'ın atası diyebiliriz) yani dövüş oyunlarının yeni bir standarda kavuşmasında büyük bir rol oynamıştır. 1985'te NES'e gelen oyun klasikleşecek bir enerji barına sahipti. Sınırları belli bir arena, kendine has saldırı teknikleri olan rakipler, bonus bölümü ve her

Prince of Persia'nın yaratıcısı Jordan Mechner'in günümüz dövüş oyunlarının temelini atan oyunlardan Karateka'yı yaptığı pek bilinmez.

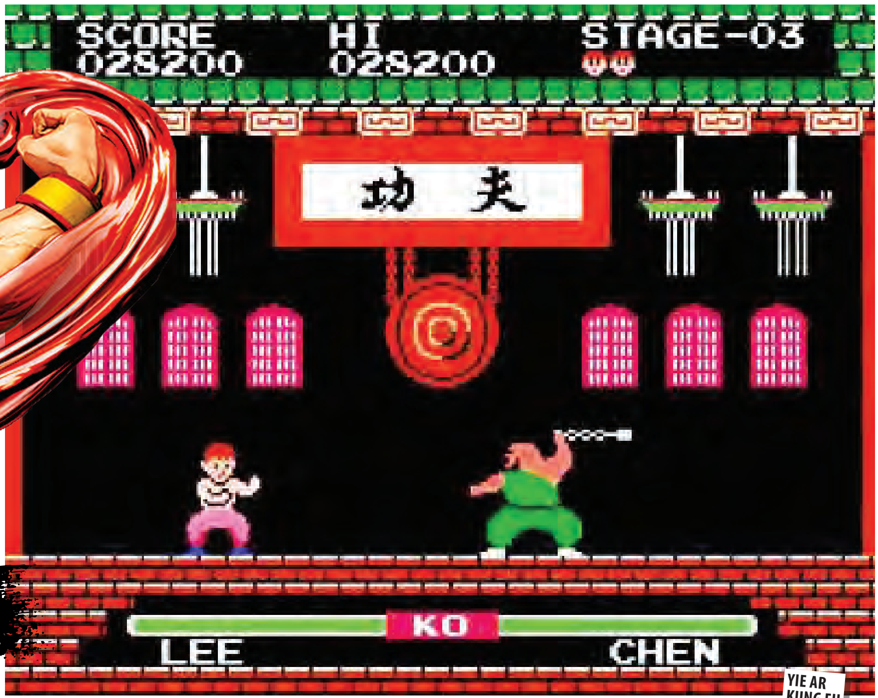


KARATEKA



STREET FIGHTER

Pek tutmayan ilk SF oyunun ardından kutsal oyunlar arasına girecek kadar güzel SFII'nin gelmesi, ardından hiç tutmayan SFIII ve çok iyi SFIV, yine ardından hiç sevilmeyen ve tutulmayan SFV'in formülüne bakarsak SFVI harika olacak arkadaşlar! Şaka bir yana SFII, Space Invader ve Pac-Man'in ardından 10 milyar dolardan fazla gelir sağlayan üçüncü en büyük oyun. Buna diğer SF oyunlarını da dâhil edersek markanın büyüklüğünü görebilirsiniz. Bu başarı da tesadüf değil. Ardında Capcom'un her SF'de bir şeyler denemesi, riske girmesi yatıyor. Bazen tutmuyor ama tutarsa gol oluyor işte. İlk SFI versiyonu olan World Warrior iyiydi ama Special Champion Edition daha iyiydi, dengeliydi. 12 karakter de açıktı mesela ama daha az sattı. Turbo ile oyun hızlandı, kombolar arttı. Super SFII & Turbo ile aileye yeni karakterler katıldı. CP System II'nin ilk oyunu oldu arcade salonlarda. Karakterler özel hareket çeker oldu. Ne var ki bu SF oyunlarında "kapma" hareketinden hep şikâyet edildi. Rakibin yanında ileri yumruk/tekme hareketine basıldığında otomatik olarak kapmaya gidilmesi, oyun hızlanınca daha da dert oldu ama neyse ki kapmadan kurtulma hareketi de son SFII oyununda geldi. Bu sistem Alpha serilerinde de kullanılacaktı. Tabii ki seriye havadan kapma vs gibi dinamikler de eklenecekti ama şüphesiz Alpha'ların en güzel yanı kontra atak sistemi Alpha Counter idi. Oyun defansif açıdan oldukça gelişmişti. Havada bile gard alabiliyordunuz veya hasar aldıktan sonra yere düşer düşmez takla atarak okizame'lere engel olabiliyordunuz. Capcom'un aslında şu anda SFV yerine Alpha 4 yapması gerekirdi. Neyse, bir dahaki sefere diyelim. ■ VOLKAN



YIE AR KUNG FU

vuruşunuzda puan kazandığınız bir oynanış; doğal olarak o gün büyük ses getirmişti. Yapay zekânın giderek zorlaştığı oyunun sonunu getirenler oldukça azdı desek yanlış olmaz. Yerden duvara, duvardan tekrar zemine zıplayabilme ve bir kere vur sonra kaç gibi özellikleriyle derinleşen oynanışın yanında müzikleri de çok etkileyicidir *Yie ar*'ın (derinlik vardı ama oyunda hit stun olmadığı için kombo yoktu). Konami oyunu C64'e, ZX Spectrum'a ve Amstrad'a da (ki bu versiyonda ek bir bölüm vardır) port'lamış, satışlarına satış da katmış, İngiltere'de uzunca bir süre en çok satanlar listesinde kalmasını sağlamıştı. Aynı yıl çıkan bir diğer oyunsa **The Shanghai Kid** oldu. Enerji barlarının yanında bu sefer bir de zaman barı gelmişti türe. Arka planda izleyiciler vardı. Gard alma sistemi gelmişti. Karakterler daha fantastik hareketler yapabiliyorlardı (örneğin havadan tatsumaki senpukyaku hareketi ilk bu oyunda kendini göstermiştir). Lakin dövüş sistemindeki zayıf, eğlencesiz low-mid-high vuruşlar ve rakibin nerenize vuracağını göstermesi gibi zayıflıklar nedeniyle pek ünlü olamadı ama bunların hepsi aslında Capcom'un 30 yıl ekmek yiyeceği dövüş oyunu markasının temellerini atması içindi. Arcade ve konsol harici de piyasa boş değildi 87'de. C64, Amstrad, Amiga gibi platformları kendinden geçirecek **Barbarian** da bu yıl çıkmıştı.

TÜR 90'LARIN BAŞLARINA KADAR UFAK TEFEK OYUNLARLA ŞEKİLLENDİ

Tam bir dövüş oyunu olmasa da 1 vs. 1 türünde kurallar aynı işliyordu. Doğru zamanlama, doğru yerde durma, doğru hareketi yapma; kafa kesme, kan dökme derken *Mortal Kombat*'ın da ilk ilham kaynakları ortaya çıkıyordu yavaş yavaş.

WORLD HEROES



Bruce Lee'yi Cengiz Han'la dövüştürmek kimin fikriydi bilmiyorum ama sağ olsun bu fikir sayesinde 4 oyun ayakta kaldı seri. Lakin tarihteki önemli şahısları kapıştırmak ve tuzaklı ringler haricinde oldukça basit bir oynanışa sahipti. Gene de SNK-ADK ortaklığında yapılan Perfect fena sayılmazdı. ■ EMRE S.

İLHAM MİLHAM YOK, BAM BAM BAM!

Takvimler 1987'yi gösterdiğinde Capcom **Street Fighter**'ı duyurdu. Dövüş artık sokaklardaydı. Enerji barı, zaman göstergesi önceki oyunlardaki gibi oyundaki yerini aldı. Farklı olarak birer adet "güçlü" tekme ve yumruk tuşu eklendi. Hadouken, Shoryuken, Tatsumaki gibi klasikleşecek hareketlerin ilk animasyonları *SF*'de atıldı ve bu hareketler basitçe değil, en az üç input ile (ileriye veya geriye doğru yarım daire gibi) yapılıyordu. Bu zorluk dövüş oyunlarında "rekabeti" de beraberinde getirdi çünkü o gün herkesin yapabildiği şeyler değildi bunlar ve yapıldığında maç kazandırıyorlardı. Diğer oyunların aksine *SF*'de karakterlerin ufak da olsa hikâyesi vardı, böylece *SF* lore'u yazılmaya başlanmıştı. Gelecek oyunlar da bundan ilham alacaktı. Yine de *SF1* arzulanan "o oyun" değildi. Bir şeyler eksikti ve Capcom o eksik şeyleri dört yıla bulacaktı. Siz hele bir çayı tazeleyin...

90'lara doğru yaklaşırken dövüş oyunu yapımcıları türe "3. boyutu" katma peşindeydi. Tam vaktinde düşünmüşler. Tabii ki günün teknik imkanlarıyla bunu günümüze benzer bir şekilde yapmak imkansızdı ama o hissiyatı vermek mümkündü. Her ne kadar biraz beat 'em up türüne kaysa da **Kageki: Fists of Steel** sokak dövüşünü daha serbest hale getirmişti. Sekiz yöne hareket edebiliyor, dört yöne de yumruk sallayabiliyordunuz. Doğru yerde doğru yumruğu çakan kazanıyordu. Çok fazla bir numarası yoktu ve oyunun sonu biraz ırkçılık koktuğu için hiç ünlü olmadı.

90'lar daha sonra fark edildiği üzere dövüş oyunu kulvarı açısından pek iyi başlamamıştı. Atari'nin arcade'e çıkardığı **Pit-Fighter** görsel konseptiyle hemen dikkatleri üzerine çekti. Neydi o konsept? Mavi perde önünde gerçek dövüşçülerin hareket varyasyonları fotoğraflandı ve dijitalize edilerek oyuna aktarıldı. Siz bu hikâyeyi nereden hatırlıyorsunuz? Evet, *Mortal Kombat*'tan, ama *MK*'dan önce *Pit-Fighter* bu yöntemi kullandı. Oyunda üç tuş bulunuyordu ve doğrusunu isterseniz hızlı basan kazanıyordu. Stratejik pek bir öğe yoktu ama ilginç fikirler de yok değildi. Mesela etraftaki izleyicilerden biri eline bıçak alıp size dalabiliyordu. Yerden kasa kaldırıp rakibin kafasına atabiliyordunuz veya bıçak toplayıp avantaj elde edebiliyordunuz. Arenada üç kişi olarak da kapışmak mümkündü. Açıkçası iyi fikirler kötü oynanış yüzünden heba olmuş. En kötü dövüş oyunu listesi yapılsa bu oyun kesin girer, o kadar çaresizdi 90'ların başında oyuncular işte. Neyse ki bu çaresizliğin ilacı SNK olacaktı. 80-90 arasında pek çok beat 'em up yapan ve iyi satan SNK, 89'da **Street Smart** ile aslında dövüş oyunu türüne göz kırpmıştı. Daha sonra pek çok oyunda gözükecek olan Takuma karakterinin temellerini taşıyan oyun iyi bir oyun değildi ama 90'da kurulacak Neo Geo ailesinin dövüş oyunu planlarının aromasını da taşıyordu. Evet, 2000'lere kadar rock star gibi anılacak Neo Geo ailesi, 90'larda başlama vuruşuyla dövüşe dâhil oldu.

Yazının buradan sonrası biraz daha şenlikli, çünkü bu noktaya kadar ufak ufak oyunlarla şekillenen dövüş oyunları kulvarı, artık daha



SAMURAI SHODOWN

Bir NeoGeo klasiği olan SS serisinin en iyi görülen iki oyunu var, onlar da SSII ve SSV. SSII her ne kadar dengesiz bir oyun olsa da içerdiği sabır gerektiren özellikler; temel dövüş oyunu kabiliyeti, rakibi iyi cezalandırma elementleri SSV'e göre daha çok sevildi. SSV'se daha derin bir oyun; daha fazla dinamik var, daha fazla karakter var. Biraz daha şiddet içeriyor ve günümüzde online olarak oynanabiliyor. SSVI'ysa 2,5D diyebileceğimiz bir aromada çıktı ve maalesef bilindik SS ruhundan uzaktı. 2006'da PS2'ye çıkan oyun 2016'da da PSN'e geldi ve yine ilgi görmedi. SS 2D bir oyundu ve öyle kalmalıydı. ■ VOLKAN





VE SNK İLE CAPCOM SAHNEYE ADIMINI ATAR, EN BÜYÜK MARKALAR DOĞMAYA BAŞLAR

Takuma Baba'ya saygımız büyük ama Street Smart pek de iyi sayılmazdı.



fazla oyunla kalabalıklaşacak, ciddi bir türe ve pazara dönecek. Her ne kadar dosyamızda önemli oyunlara yer vermeye çalışsak da arada ***es geçtiğimiz oyunlar*** da olacak, o nedenle o oyunların sevenleri bize gücenmesin, *tüm* oyunlardan bahsedeceğimiz bir dosyanın en az bir dergi tutacağını tahmin edersiniz. Ehm, ne diyorduk? SNK evet. Dövüş oyunlarının günümüze kadar yaşamasının eğer iki nedeni varsa, bunların ilki SNK'nın türe kattıklarıdır diyebiliriz (diğerinin ne olduğuna birazdan değineceğiz). 1991 yılında SNK, Neo Geo arcade kabinlerine piyasanın ilk ciddi dövüş oyunlarından birini çıkardı. Adı **Fatal Fury: King of Fighters** idi. Tahmin ettiğiniz gibi bu tek isimden daha sonra iki farklı oyun çıkacaktı. Oyunun baş tasarımcısının *SF1*'in yaratıcısı Nishiyama olması önemli. *SF1*'den sonra Capcom'dan ayrılan Nishiyama ve arkadaşı Matsumoto, SNK'ya geçmiş ve harıl harıl *FF: KOF*'u geliştirmişti. *SF1*'in hatalarından ders alınmıştı şüphesiz. Hem teknik hem görsel hem de anlatım bakımından daha önce gördüğümüz dövüş oyunlarının ötesindeydi SNK'nin türe yaklaşımı. Arka plan son derece canlıydı, arayüz son derece sade ama yeterliydi. Karakter yelpazesi ve hareket skalası o gün için fazlaydı bile. Ayrıca *KOF*'un hikâyesi resmi olarak başlamıştı. Karizması bugün halen devam eden Geese Howard, Jeff Bogard'ı öldürmüştü ve oğulları Terry ve Andy, arkadaşları Joe Higashi'yle KOF turnuvasına katılıp intikamlarını almaya çalışacaktı. Oyun zaten bu üç karakterle CPU'ya karşı oynanabiliyordu. Özellikle SNES ve Mega Drive konsollarına çıkınca kitlesine kitle kattı ve oyuncular türe karşı daha fazla beklentiye

FATAL FURY: KING OF FIGHTERS İKİYE AYRILACAK VE İKİ EFSANE SERİ ORTAYA ÇIKACAKTI

FATAL FURY: KING OF FIGHTERS



TEKKEN

Dövüş oyunları markaları içerisinde en çok satış yaparak Guinness rekorlar kitabına giren seri Tekken'dir arkadaşlar. Bu nedenle "SF veya MK daha büyüktür" derken bir kez daha düşünün. Tekken oyunları da ilginçtir ki bir iyi, bir kötü oyun şeklinde ilerlemiştir. 1-3-5-7 burada iyi olan oyunlar oluyor ki sanırım buna pek itiraz etmezsiniz. Tekken aslında değişime direnen bir seri. T3'ü iyi bilen T5'i iyi oynadı, T5'i iyi bilenler diğer oyunları iyi oynadı. Eski oyunlarda arenalarda duvar yoktu, kaçmak kolaydı ama duvar eklenince işin rengi değişti. Duvar hasarları, bounce derken Tekken, 3D oyunlar arasında en "balon" oyun desek yanlış olmaz, rakibi havada sektirin sektirebildiğiniz kadar. İlk oyundan beri devam eden hikâye T7'yle hâlâ devam ediyor. Mishima ailesinde o ona dalıyor, geçmişten birileri fırlıyor, "meğerse o oymuş" sahneleri gırla... Tekken'i hikâyesi için oynayan varsa üzgünüm ama oynanış ferahtır. Aile oyunu bile olabilir. Çocuğunuzun eline verin gamepad'i size ne kombolar çıkarır, çünkü tüm dövüşçülerin çarşaf çarşaf hareket skalası bulunur. İlla ki hareket çıkarırsınız ama bu sizi yanıltmasın; oyunun üst düzeyi de olabildiğince zordur. İleri-geri dash'ler, yanlara kaçışlar, low/mid/high vuruşlar, pek çok yerden kalkma teknikleri derken oyunda usta olmak isteyenin epey zaman geçirmesi gerekir. İyi oynamak yetmez, rakibi de bilmeniz gerekir. Rakip karakterin nerelerden nasıl saldırdığını bilmezseniz bir çocuğa bile yenilirsiniz Tekken'de. "Eddy'yi almak yasak"ın ardında aslında bu yatar. Alttan, üstten atakları takip edemediğinizde Tekken adamı deli eder. T7'de de bu gelenek sürüyor, belirtelim. ■ VOLKAN

SOUL EDGE & SOUL CALIBUR

Başarılı olan 3 boyutlu dövüş oyunlarına dikkat ederseniz 2 boyutlu olarak başlayıp geçiş yapanları değil, direkt olarak 3D başlayanları görürsünüz. İşte Namco'nun Soul Calibur'u da bu başarılı örneklerden, hatta arenaları 3 boyut açısından kuzeni Tekken'den bile daha iyi kullanıyor diyebiliriz. Namco'nun ellerinde hayli başarılı bir üçleme çıkartan bu silahlı dövüş serisi ne yazık ki dördüncü oyunla beraber eski popülaritesinden hayli uzaklaştı ve sessizliğe büründü. Gene de türün en ikonik örneklerinden olduğu aşikâr. ■ EMRE S.



girdi. Arenada arka ve ön plana geçmek, bonus bölümünde bilek güreşi yapmak, daha zor input'lu hareketlerin olması, bir arkadaşınızla CPU'ya dalmak (konsol versiyonunda bu özellik kalktı, Versus geldi) gibi öğeler bu eğlencenin en büyük kaynaklarıydı o gün. Nitekim *FF: KOF* o günlerde ikinci plandaydı çünkü kendisinden 10 ay önce bir mucize doğmuş ve oyun gündemine düşmüştü. Evet, **Street Fighter II**, 1991'in Şubat ayında çıkmıştı ve peynir ekmek gibi satılıyordu.

SF1'in ardından Capcom'dan ayrılan Nishiyama'nın yerine Capcom'da diğer oyunlardan tecrübeli iki isim devam oyunu için başa geçmişti: Akira Nishitani ve Akira Yasuda. İki Akira da daha önce Capcom'un *Forgotten Worlds* ve *Final Fight* (Hagarlı oyun işte) birlikte çalışmıştı. Ne var ki yeni bir *SF* yapalım diye yola çıkan Capcom *Final Fight* gibi bir klasik de yapmayı başarmıştı ikiliyle (bunun benzerini "yeni bir Resident Evil yapalım" derken Devil May Cry yapmalarında da gördük).

Nin-Nin ve Akiman gibi nickname'lerle anılacak usta isimler *SFII*'yi çıkardıklarında "gelmiş geçmiş en iyi dövüş oyunu"nun ötesine geçtiler ve "gelmiş geçmiş en iyi oyun" klasmanında yarışmaya başladılar -ki bu övgü haksız değildi. Oyun teknik açıdan muazzam olması bir yana, hem görsel açıdan, hem içerik açısından, hem oyun dünyasına getirdiği "rekabet" açısından ilklere imza atmıştı. Kombo denilen şey *SFII*'yle oyuncularla buluşmuştu mesela ve bilindik bir yanlış olan "tesadüfen, bir hata sonucu kombo bulundu" iddiasının doğru olmadığını belirtmek isteriz. Daha sonra yapılan röportajlarda



GUILTY GEAR

Daisuke Ishiwatari = Guilty Gear oyunlarıdır. Tasarımdan seslendirmelere, müziklerden efektlere her şeyde onun parmağı vardır. GG'yle yatar, G'yle kalkar Daisuke. Bu kendini adamışlığın da karşılığını hep almıştır. Çıkardığı her GG dönemin en iyileri arasına girmeyi başarmıştır. Belki DLC oyunlarıyla biraz eleştirilse de ana oyunları hep tatmin etmiştir. Şu anda piyasada bulunan tüm dövüş oyunlarından daha iyi bir netcode'a ve offline içeriğe sahiptir. VOLKAN



THE KING OF FIGHTERS

SNK'nın Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors, Psycho Soldiers, Kizuna Encounter, Buriki One hatta Samurai Shodown serilerinden bile karakterlerini bir araya getirip, üzerinde Kyo Kusanagi ve Iori Yagami gibi efsane karakterleri katarak inanılmaz bir kadro kuran The King of Fighters, aynı zamanda tür için oldukça taze bir fikir olan 3'e 3 takımlı dövüş kavramının da getiren seridir. 94'te başlayan seri kısa süre içerisinde hayli tutarak Street Fighter için en dişli rakip haline geldi ve kalite olarak 2000'lere yaklaştıkça tam anlamıyla zirveye çıktı, hele ki KoF 98 hâlâ ilk günkü kadar ilgi gören bir oyundur. Oyuncular için istedikleri karakterlerden hayal ettikleri takımı kurmak fikri de oldukça çekici geliyordu tabii. Seriyi en özgün kılan özelliklerinden biri de zamanı için oldukça öykü temelli olması ve bugünün Marvel evrenine benzer şekilde karakterlerinin adeta yaşadığı bir evren yaratmasıdır. Düşünün, mangalar, drama albümleri, artbook'lar, hatta seslendirme sanatçılarının bile katıldığı konserlerden bahsediyorum.

Ne var ki SNK'nın 2000'deki iflası ve serinin haklarının elden ele gezmesi sonucu 2001'den itibaren kalite olarak ciddi bir düşüşe geçti KoF. Aynı yıllar dövüş oyunlarının da kalite olarak düşmeye başladığı yıllardı tabii. Arada XI, XIII ve XIV gibi düzgün oyunlar çıkarsa da seri eski günlerini mumla aramakta. Lakin SNK'yı satın alan Çinli abilerimizden umutluyum ben.

Kişisel olarak da açık ara farkla en sevdiğim dövüş seridir KoF, seriyle ilgili hatıralarımı yazsam kitap olur yeminle. Dövüşçülerin kralı dedin mi benim aklıma direkt KoF gelir anlayacağınız. EMRE S.

STREET FIGHTER II



Zamanında TV'deki yarışma programları sağolsun Türkiye'de oynayan oynamayan herkeste bir yeri var SFII'nin.

Yoshimitsu sade ama şık tarzıyla göz dolduramamış galiba. En son dokungaçlarla dolanıyordu.



TEKKEN 1

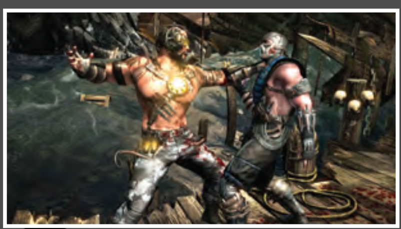


THE KING OF FIGHTERS



MORTAL KOMBAT

25 yılda Mortal Kombat adında 22 oyun çıktı, dile kolay! Bunların 10 tanesi ana oyunken geri kalanları yan oyunlardı. 20'ye yakın platformda gözüken bu oyunlar 33 milyona yakın satış performansı gösterdi. Düşünün ki MK içerdiği şiddet nedeniyle Asya ülkelerine pek uğramadı: Amerika, Avrupa, Kuzey ülkelerinde genelde satan markanın bu kadar sevilmesinin arkasında şüphesiz akılda kalıcı cool hareketler, izlemesi de yapması da keyifli maç bitirici Finisih Him/Her hareketleri, diğer Fatality'ler, diğer oyunlardan gelen konuk dövüşçüler var. Filminde kullanılan müziği hangimiz unuttu ki? Ed Boon iyi oyun yapmayı, pazarlama ekibi de oyunu iyi satmayı biliyor özetle. MK: Deadly Alliance için dönemin popüler nu metal gruplarından Adema'ya klip çektirdi bu ekip daha ne olsun! Elbette MK'nın tek başarısı iyi pazarlama değil. Adamlar dövüş oyunlarında hikâye modu nasıl yapılır ders veriyor halen. Biraz oynayıp daha çok izlediğiniz hikâye modları film tadında geçiyor. İhanetler, entrikalar, aksiyon ve akılda kalıcı diyaloglar dövüş oyunu oynamayanları bile MK etrafında toplamayı başarıyor. Deadly Alliance, Deception, Armageddon, MK (9) ve X hep bu kulvarda yürüdü ve başarılı oldu. MK vs. DC Universe iyi bir oyun olmasa bile güzel bir fanteziyi gerçekleştirdiği için hâlâ muhabbetleri dönmekte, devamı istenmekte. Devamı gelir mi bilemeyiz ama MK Trilogy ne oyundu yahu! Bir dövüş oyununda bu kadar gizli saklı şey, bu kadar güzel kombolar, bizlere az Mega Drive II gamepad'i eskitmemişti. ■ VOLKAN





GAROU: MARK OF THE WOLVES

Capcom'un SFIII ile yeni jenerasyon bir kadro kurması sonucu SNK da aynı rotayı izleyerek Fatal Fury evreninde yepyeni bir kadro kurarak MoTW'u çıkarttı. Lakin fikir çalıntı olmasına rağmen SFIII kadrosu pek tutmazken MoTW ekibi başta Rock Howard olmak üzere omuzlar üzerinde taşındı. Oynanış olarak da SNK tarihinin tartışmasız en kalite oyunlarından. ■ EMRE S.



kombo sisteminin bilerek yapılan bir şey olduğu resmiyet kazandı. Kombo dediğimiz şey de aslında bir animasonun cancel edilerek yeni bir harekete/animasyona geçilmesine izin verilmesiydi. Aslında işin arkasında güzel bir matematik vardı; her hareketin bir başlangıç frame'i vardı, hareketin tamamlanma frame'i vardı ve vuruş yapıldıktan sonra hareketin toplanma frame'i belliydi. Bu hareket eğer rakibe vurursa rakibin kaç frame'de kendine geldiği belliydi, eğer rakip bu harekete korunursa hareketin kaç negatif frame'de kalacağı belliydi. Her şey kare kare animasyondu. Bunun üzerine bir de yapılan hareketlerin çeşitliğini ekleyin; çevirmeli hareketler, geride veya aşağıda bir süre bekleyip tersi input süreleri veya bir tuşa devamlı basma düzeni veya 360 derece kol çevirmek gibi zor hareketler eklediğinizde dövüş oyunlarında "turnuva kültürünün" ilk ciddi tohumları atılmıştı. İşler karmaşıklaştıkça rekabet de üst düzeye çıkabiliyordu. Daha önce de aslında bu kültür vardı ama buradaki "ciddi" kelimesi önemli sevgili okur. Oyunun 3 yıl içinde tüm platformlarda 25 milyon satış adetine ulaştığını, Capcom'a üç yıl içinde günümüz değerine göre 4 milyar dolar kazandırdığını düşünürsek, "ciddi" kelimesini ciddiye alın, çünkü ciddiye alınmayanlar ciddiye almayanları asla ciddiye almazlar...

DHALSIM ALANI KOVARIZ!

Sululuğu keselim, devam edelim. *SFII* sayesinde dövüş oyunlarında "haydi parasına kapışalım" kültürü başta Japonya'da olmak üzere, oyunun konsol versiyonu çıkınca başlamış oldu. Siz belki bir oyun turnuvası için basketbol stadyumunu dolduran bir kalabalığı beş yıl öncesine kadar (hem de ücretsiz bir oyun için) görmemiş olabilirsiniz ama Japonya başta olmak üzere Asya ülkelerinde 1992 yılında *SFII* müsabakalarıyla bu serüven başlamıştı. Bu turnuvalarda verilen ödüller günümüzdeki kadardı, ana akım medya ilgi gösteriyordu, maçlar kanallarda canlı yayınlanıyordu, prodüksiyon yeterliydi ve profesyonel oyuncular vardı. O gün "Kapışalım mı?" dediğimiz şeye bugün "e-spor" diyorlar. Eğer arkadaşlarınızdan birisi e-spor kültürünün temeli FPS oyunlarıyla atıldı derse, bu örneğimizi kendilerine iletebilirsiniz. Turnuva kültürü başlayınca, doğal olarak da topluluk akımı da başladı, dövüş oyunlarında buna **Fighting Game Community (FGC)** denmeye başladı. Bu akımın dünyada girmediği birkaç coğrafya belki vardı o günlerde; Kuzey Kore, Antartika filan belki. Türkiye'de 1993 itibariyle görülmeye başlandığı biliniyor. Özellikle *SFII* ailesi çoğaldıkça Türkiye'ye dağıtım da sıklaşıyor ve hem diğer beat 'em up / shoot 'em up oyunları hem de futbol oyunlarıyla arcade salonlar dolup taşmaya başlıyordu. Ben (Volkan) de ilk "atari salonu" tecrübemi 1994 yılında yaşıyor ve o kültür ölene kadar da oradan çıkmıyordum, güzel günlerdi... Capcom'un *SFII* başarısı her şeyi değiştirmişti. Adeta yeni bir oyuncu kitlesi yaratılmıştı. Hem arcade hem ev konsol camiası sanki bu türe dünden açtı. SNK fırsatı gördü ve her yıl piyasayı bombaladı. 1992'de **Art of Fighting**'i başlattı ve ardından **Fatal Fury 2**'yi çıkardı. KOF evreninin dışında **World Heroes** serisi başlamış oldu. Ülkelere has tasarlanmış karakter modasına



KILLER INSTINCT

Donkey Kong, GoldenEye 007, Banjo-Kazooie gibi harika oyunların arkasındaki geliştirici ekip Rare'in bir diğer klasik oyun serisidir Killer Instinct. Tüm dövüş oyunları gerçekliğe yakın giderken onlar tam tersi, daha hayvani, canavarımsı bir konsepte yelken açtılar ve o yelken bugün halen iş görüyor. 100'den fazla vuruşluk komboların döndüğü seri bugün yoluna ücretsiz olarak PC ve Xbox One'dan devam ediyor ve oyun gayet iyi. ■ VOLKAN



INJUSTICE

MK geliştirici ekibi MK9 ile sahalara krallar gibi dönünce MK vs. DC Universe 2 istekleri de ayyuka çıktı. Nitekim geliştirici ekibin Warner Bros'la başka planları vardı. DC evrenindeki karakterleri sinematik bir hikâye moduna sokan ve MK9'un bir üst seviyesinde oynanış sağlayan ekip Injustice'le harikalar yarattı. Oyun rekabetçi arena için olmasa da dövüş oyunu severlerin evinde eğlenmesi için idealdi. "Az oynasan da öğrenirsin, az bilsen de iyi dövüşürsün" gibi mantıklı bir formül kullanan oyunun devamı bu sene bizlerle buluştu ve çıtayı biraz daha yukarıya taşıdı. ■ VOLKAN





uyan oyunda hasar veren arena tuzakları türe ayrı bir soluk getirmişti. 1993'te ayrı bir efsane olacak **Samurai Shodown** ile türe samurayları, katanaları, ninjaları getirdi. World Heroes'un devamı çıktı. 94'te *KOF* artık yolunu ayırmıştı ve *KOF 94* olarak ayrı bir seriyi başlattı. Üç karakter seç ve öyle dövüş akımı arcade ortamlarda acayip tuttu (çünkü daha uzun oynayabiliyordunuz). **Art of Fighting 2, Samurai Shodown II, World Heroes II**'nin bir başka versiyonu dövüş oyunu severleri sevinçten ağlatmıştı. Bu oyunlar bugün halen oynanıyor sevgili okur! 1995'te **Fatal Fury 3, KOF 95, Samurai Showdown III, World Heroes Perfect** ile devam oyunlarını çıkaran SNK, **Real Bout Fatal Fury** ile de *FF* evrenini genişletti. Sonraki yıllarda da devam oyunları kesilmedi, sadece dört yılda çıkan bu oyunların hemen hemen hepsi kaliteliydi. Hem geliştirici tarafındaki motivasyonu hem de tüketici tarafındaki bizlerin heyecanını gelin siz tahmin edin. Bu sırada da başka bir kulvara geçelim.

KAN REVAN SHANG TSUNG!

O kulvar **Mortal Kombat** kulvarı sevgili okur! 1992 yılında Amerika'da Midway Games çatısı altında, birkaç azimli genç tarafından çıkarılan oyun, hem önceki oyunlardan hem de o dönemin sinemasından ilham alarak, referanslar vererek, Hollywood tarzında ama çok daha kanlı ve şiddetlisiyle Amerika ve Avrupa'yı oldukça etkiledi (Asya'da yasak böyle şeyler). O kadar ki Amerika Parlamentosunda "şiddet içeren oyunlara yaş sınırlaması getirelim" muhabbetini başlattı ve bugün oyun kutuları üzerinde gördüğünüz yaş sınırı ibaresi sistemini sektöre kazandırdı! Üç yılda üç harika oyun yapan Ed Boon ve John Tobias, dördüncü oyunda 3D modellere geçecekti çünkü 1993'te dövüş oyunları artık 3D'ye geçmişti. Türün evrimleşmesi kaçınılmazdı ve buradaki ekmeği ne Asya ne de Amerika kaçırmak istemiyordu. 1993 yılında SEGA, **Virtua Fighter** ile ilk 3D dövüş oyununu, Yu Suzuki (bkz. *Shenmue*) yönetiminde çıkardı.

DÖVÜŞ OYUNLARI AİLESİNİN KARA KOYUNU MORTAL KOMBAT

Bugün belki burun kıvıracağınız *VF*, o gün inanılmaz geliyordu göze. O nedenle düşük teknolojili ev konsollarına uğrayamadı oyun. Arcade ve Sega Saturn dışında pek görülmedi. O kadar ki *VF*'de kullanılan 3D poligon sistemi, ilk PlayStation'ın da kaderini belirledi. 2D tabanlı olması planlanan PSX'in *VF*'nin çok fazla ilgi görmesinin ardından 3D odaklı donanımlarla yapıldığını Sony yetkilileri daha sonra itiraf etmişti. Lara Croft'tan *Quake*'e kadar pek çok oyun ve karaktere ilham olmuştur *VF*. Bizi ilgilendiren en büyük ilhamsa tabii ki **Tekken**! 94'te arcade salonlara, 95'te PlayStation'a çıkan *Tekken*, hem bugün hâlâ devam eden manyak Mishima ailesi hikâyesini başlatmış, hem de 3D dövüş oyunları furyasını bir üst düzeye taşımıştı. PlayStation'da en çok satan dövüş oyunu markası her daim Tekken olmuştur, ayrıca PlayStation'da ilk bir milyon satış barajını geçen oyun da Tekken'dir. Ama tabii ki **Tekken 2** ile bu çıta çok yükseğe çıkacak; artan karakter sayısı, arenaların canlılığı, uzunlu kısalı kombolar derken 97'de dananın kuyruğu **Tekken 3** ile kopacaktı. *Street Fighter II* nasıl türün standartlarını belirlemişti, *Tekken 3* de benzerini 3D arenada yapmıştı. O CGI'ları ilk gördüğünüz günü eminiz ki unutmamışsınızdır.

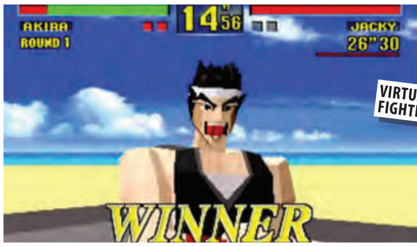
3 BOYUTLU DÖVÜŞ OYUNLARINA VIRTUA FIGHTER START VERDİ

BU NE GÜZELLİK!

Tekken'in PSX'te rekorlar kırması elbette diğer yapımcılara ilham olmuştu. Bugün *Ninja Gaiden, Nioh* gibi oyunlardan bildiğimiz Team Ninja ekibi, Tecmo yayıncılığında ilk oyunu **Dead or Alive**'ı çıkardı. İlk kez bir dövüş oyununda bu kadar kadın karakter vardı. *Tekken* ve *Virtua Fighter*'a göre daha sade, şaşaadan uzak ama



TEKKEN 3



VIRTUA FIGHTER


DEAD OR ALIVE



STREET FIGHTER EX

Sadece arcade'lerde gözüken Fighting Layer oyununu bilenler bilir, Türkiye'deki arcade salonlarında da gözükmüşlüğü var ama kesin SF EX serilerini daha çok görmüşsünüzdür. Arika'nın geliştirdiği oyun Capcom SF oyunlarından daha farklıydı. Bu arada belirtmem gerekir ki Arika firmasının kurucusu SFII'nin mimarı Akira Nishitani'dir. EX1 ve EX2'nin başarısı bu nedenle tesadüfi değil, çok ince şekilde planlanmıştır. O zamanlar online güncelleme olmadığı için dengesizlikleri güncellemek ancak yeni bir oyunla olduğu için alfa beta gama plus gibi saçma tamlamalar alay konusu olmuştur. PS2'deki EX3'te seri modaya uymuş, Tag özelliğini getirmişti ve asrın hatası böylece gerçekleşmişti. Oyun çok çok kötüydü. Bu hata serinin de sonunu getirmişti. Güzel haberse Fighting Layer EX 2018'de yeni haliyle geliyor. ■ VOLKAN

FATAL FURY & ART OF FIGHTING



SNK'nın Street Fighter II furyasına ilk cevabı aslında The King of Fighters değil Fatal Fury'di. Terry Bogard gibi efsane bir karakteri külliyata kazandıran oyun SFII'ye kafa tutamasa da kendince bir hayran kitlesi edindi. En önemlisi de Real Bout üçlemesi olmak üzere her oyunda kalitesini net biçimde arttırdı. Pek çok karakteri de zamanla KoF serisinin değişmezleri haline geldi. Art of Fighting ise dayak yedikçe dağılan suratlar ve devasa karakter sprite'larla yeni şeyler denemeye çalışsa da açık konuşayım, hayli tırt bir seriydi. Gene de 4 oyun boyunca ayakta kaldı. Fakat bu iki serinin en önemli tarafı aynı evrende geçmeleri ve Ryo'nun Fatal Fury Special'a misafir olması sonucu The King of Fighters konseptinin temellerini atmasıdır. ■ EMRE S.

ölesiye teknik bir oyundu. 97'de PSX'e geldiğinde fena satmadı, hatta Tecmo sonradan oyunun satışlarından gelen paranın şirketi batmaktan kurtardığını itiraf da etmişti. *DOA* her daim kendine bir has çizgi çizmiş ve onu korumuştur. Ryu Hayabusa gibi karizma bir ninja tasarlamak ve diğer oyunlara da bunu yaymak, dövüş oyunlarında pek görülen bir şey olmasa da Team Ninja bunu başarmanın haklı gururunu her daim yaşar. Bir diğer haklı gurur da Project Soul ekibine gidiyor. Bandai Namco altındaki bu ekip, 16 yüzyılda hanedanlıkların sürekli kavga ettiği, mistik kılıçların hiç kınına girmediği bir dönemde geçen *Soul Edge* adında bir dövüş oyunu yaptı ama bu oyunun/serinin farkıysa elde türlü türlü kılıç vb. silahların olmasıydı. Harika müzikler, harika efektler, iyi tasarlanmış çevreler akıllara "Ya biz bunu neden daha önce akıl edemedik ki?" dedirtecek düzeydeydi. *Samurai Shodown*'un açtığı yola 3D şekilde giden ekip, 97'de çıkacak olan **Bushido Blade**'e atalık yaptı. *BB* de *SE* gibi kılıçların çekildiği bir oyundu ama o kadar iyi değildi. Seri ancak ikinci oyunda adam olacaktı ama serinin geleceği için bu yeterli olmadı. Oyunun fazla detaylı olması, affetmemesi, yeni başlayan bir oyuncuyu kucaklamaması gibi hatalar da her daim hatırlanacaktı. 97'de *Soul* serisi **Soul Calibur**'a evrilecekti ve 3D dövüş oyunları *Tekken 3*'ten sonra tekrar yeni standartlara kavuşacaktı. İlk oyun gerçekten de muhteşemdi. Serinin internetle tanıştığı dönemde eskisi kadar iyi olamamasıysa her daim insanı üzen bir konudur. Buradan yetkililere *Soul Calibur II*'nin yeniden yapılması gerektiği çağrısını iletiyoruz… Kılıçsız 3D oyunları da yok değildi elbette. En büyük örneği 96'da çıkan **Street Fighter EX**. Capcom ve Arika el birliği yapmış ve karakterlerini 3D ortamda birleştirmişti. Serinin en çok sevilen oyunu **SF EXII Plus Alpha** olsa da oyun Asya'da pek tutmadı. En büyük nedeni de oyunun dengeden uzak olmasıydı. Denge yoksa Asya'da bir dövüş oyununu tutturmanız epey zor iştir.

Artık dövüş oyunları 3D ortamda da oldukça saygı gören bir türdü, işler rayında gidiyordu ama 2D tarafta da işler bir o kadar güzel ve kaliteliydi. 2D ölür mü ya hiç!? Capcom *SFII* oyunlarından gelen ekmeğe yaslanmadı ve başka bir klasiğe imza attı 2D ortamda: **Darkstalkers!** Normalde lisanslı Universal Studios'a ait karakterlerin olduğu bir dövüş oyunu olacaktı ama lisans konusu patates olunca Capcom karakterleri devşirdi ve gotik kulvarda da harika bir dövüş oyunu yaptı. Yalan yok, *Darkstalkers* Capcom'un o güne kadar yaptığı en derin dövüş oyunuydu. "Oynaması basit, ustalaşması zor" formülünü belki de en başarıyla uyguladığı oyundu. Zaten seri o kadar çok sevildi ki bugün devamı gelmesi gerektiği konusunda FGC hemfikir. Neyse ki Capcom'un lisans planlarından "Marvel" tarafı tuttu 94'te ve **X-Men: Children of the Atom** çıkabildi. Bu oyun, günümüze kadar gelecek bir janrı da başlatacak oyun olacaktı. Marvel'in çizgi-roman dünyasındaki ünlü karakterleri ilk kez dövüş arenasına inmişti ve oyun da cillop gibiydi. Hemen bir yıl sonra hem oyun motoru gelişti hem karakterler arttı, mekanikler bir adım öteye taşındı, **Marvel Super Heroes** geliverdi. Capcom hype trenini kaçırmadı ve peşi sıra **X-Men vs. Street Fighter, Marvel Super**



CAPCOM & SNK

2 boyutlu dövüş oyunları söz konusu olduğu zaman 90'larda Capcom ve SNK'nın birbirlerinin en büyük rakipleri olduğu gerçek. Sırf bu sebeple bile iki tarafın dövüşçülerini bir araya getiren seri, bir rüyanın gerçek olması gibiydi. Lakin çıktığında hayli ilgi görse de kimseyi tam olarak mutlu edemedi. Çünkü her iki taraf da kendi hazırladıkları oyunlarda kendi dövüşçülerine aleni biçimde kıyak geçiyordu ve oyunlar tam olarak SF ya da KoF tadı veremiyordu. Serinin en başarılısı olan ikinci oyun pek çok groove sistemini getirip geniş bir kadroya sahip olsa da dövüş oyunu tarihinin en iyi oyunlarından sayılmazdı doğrusu. Gene de Iori'yi alıp Ryu'nun ağzına ağzına vurmaktan aldığım tadı unutamam, bu bile yetti bana. ■ EMRE S.



CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

DOUBLE DRAGON & RAGE OF THE DRAGONS

90'lar dövüş oyunlarının altın çağı olunca Double Dragon serisinin de bu türe evrilmesi uzun sürmedi tabii. Serinin facia filmini ele alan ilk dövüş oyunu kombo özgürlüğü açısından fena sayılmasa da asıl bomba eski SNK çalışanları tarafından hazırlanan ve seriye saygı duruşu niteliğindeki RoTD'dı. ■ EMRE S.



DAYAKLIK OYUNLAR!



SHAQ-FU



JUSTICE LEAGUE: TASK FORCE



KASUMI NINJA

Biz burada dövüş türünün en şaşalı örneklerinden bahsetsek de evlat olsa yüzüne bakılmayacak tonlar örnek var tabii. Bunların en popüler örneklerinden olan Street Fighter: The Movie, grafik açısından MK serisini taklit ederek serinin tarihine bir kara leke olarak geçmiş, Shaq-Fu ise rezilliği sayesinde oyuncular arasında "Var olan her Shaq-Fu kartuşunu yok etme" kampanyasını başlatmıştır. Fight Fever, SFII'den çalma konusunda yepyeni boyutlar açmış, Justice League: Task Force koskoca Blizzard'ın kariyerine gölge düşürmüş, Ballz plastik topları dövüştürerek saykadelik yollar denemiş, Bikini Karate Babes ve Cat Fight ise sadece seksi ablalarımızla ekmek yemeye çalışmıştır. Hatta Mortal Kombat olacağız diye rezil olan Kasumi Ninja, Shadow: War of Succession, Tattoo Assassins, Way of the Warrior örnekleri için de apayrı bir kutu yapılabilir aslında. Tabii hepsinin ortak noktası da baştan sona leş gibi oyunlar olmaları ve eşek aduket atmayı öğrenene kadar dayak yemeyi hak etmeleridir. ■ VOLKAN

Heroes vs. Street Fighter, Marvel vs. Capcom gibi bombalarını atmayı başardı. Capcom lisanslı oyunlarının dışında da son sürat çalışıyordu. *Mortal Kombat* veya *Tekken* serisi gerçekçiliğe odaklanmışken Capcom bildiği işten vazgeçmedi ve anime-stilinde çizimlerle, çok daha hızlı, çok daha derin **SF Alpha** serisini başlattı. Seride oyunun hızından tutun, her karakterin farklı tür özel hareketlere gidebildiği seçimlere kadar pek çok devrimsel gelişme *Alpha (Zero)* serisinde görüldü. Seri üç oyun sürse de hâlâ dördüncüsü deli gibi beklenir. Elbette 3D tarafı da es geçmiyordu Capcom. **Rival School** bu dönemde geldi ve özellikle Japonya'da çok popüler olan "okullar arası rekabet" şablonunu bu oyunda kullandı. İki oyun da harikaydı ama çok dengeli ve rekabete çok açık oldukları söylenemezdi. Bu yüzden iki oyun sonra bu seriye bütçe ayrılmadı. Ayrılmadı çünkü Capcom büyük bir karar vermek zorundaydı. Dokuz yıl ekmek yediği *SFII* ailesinde sona gelinmişti, yeni bir oyun lazımdı. **SFIII**'ün ilk oyunu 97'de çıktı ve *SF* severleri son derece üzdü çünkü dövüşçü yelpazesi *SFII*'den oldukça uzaktı. Yeni eklenen karakterlerin sevmeyenleri sevenlerden fazlaydı ve oyun *SFII*'lere göre oldukça zordu. Hatta şu ana kadar çıkan tüm *SF* oyunları içerisinde halen en zor *SF* serisi *III*'tür diyebiliriz. Bunun en büyük nedeni "parry" diye bir sistemin oyuna eklenmesiydi. Kolu tam vaktinde ileri itserseniz size yapılan hareketi sineye çekiyordunuz ve saldırı sırası size geçiyordu. *SFIII*, *3rd Strike* ile en dengeli haline ulaştığında özellikle Japonya'da yeni bir rekabetçi arena doğdu. "*Street Fighter* tanrıları" diye adlandırılacak pro oyuncular yetişti. Daigo Umehara, Tokido, Sako, Momochi gibi halen



MARVEL VS CAPCOM 3

ARC SYSTEM WORKS OYUNLARI

ASW'nin dövüş oyunlarına kattıkları bir Capcom kadar olmasa da oldukça çok ve önemlidir. Guilty Gear serisi akla gelen ilk seri olsa da en az onun kadar sevilen BlazBlue serisi de ASW'nindir. Battle Fantasia, Persona 4 Arena gibi oyunların geliştirilmesine; Arcana Heart, Under Night In-Birth: Exe Late, Melty Blood Actress Again Current Code gibi garip isimli dövüş oyunların da yayıncılığına yardım etmiştir. Ne olursa olsun ASW'nin elini sürdüğü oyunlar hep kaliteli olmuştur. Gördüğüm tek eksiklik global düzeyde bir pazarlama sevmemeleri ve lokalizasyona geç başlamaları. Bunlar da tam olsa ASW kitlesine kitle katacaktır. Dragon Ball FighterZ'de işler değişecek gibi gözüküyor bakalım. ■ VOLKAN



BLAZBLUE





Bütçe Street Fighter III'e ayrıldığı için kayıplara karıştı ama ilginç ve güzel 3D serilerdendi Rival School.



RIVAL SCHOOL



SF: ALPHA

GELECEK OYUNLARI!

Son iki yılda kafamıza iyi dövüş oyunları yağıyor ve bu yağışın devam edeceğini söyleyebiliriz. 2018'de Dragon Ball FighterZ gelecek mesela. Street Fighter V üçüncü sezonuna başlayacak. SNK cephesinden "yeni dövüş oyunları üzerinde çalışıyoruz ve ayrıca KOF XV gerçeğe dönüşecek" açıklaması geldi. Yeni bir Samurai Shodown iyi olurdu. Tekken 7 çıktı, ekip kendini Tekken x Street Fighter'a verecektir. Dissidia: Final Fantasy NT 2018'de kesin geliyor. Arika'dan yeni Fighting Layer EX oyunu gelecek 2018'de. Pokkén Tournament Nintendo Switch semalarında çıkacak siz bu satırları okurken. Bağımsız yapımcılardan Fantasy Strike gelecek. Eminiz ki yeni bir Mortal Kombat oyunu geliştiriliyordur. Arena dövüşlerden Gundam Versus yolda. Kısacası siz arcade stick'leri henüz bozmayın! ■ VOLKAN

aktif pro oyuncular o dönemin oyuncularıdır mesela. Dövüş oyunlarına *SFIII* sayesinde yeni bir katman gelmişti, o da "zorluk" idi. 1998'de Japonya'daki ufak bir stüdyodan, büyük emekler verilen yeni bir seri doğdu; **Guilty Gear**. Oldukça kişisel bir oyun olan *GG* sallanarak da oynanabiliyordu ama usta seviyesinin sınırları yok gibiydi. Haliyle Asya ülkelerinde *GG* çok ilgi gördü. Sonraki oyunlarda bu heyecan Amerika'ya da sıçrayacaktı. Arc System Works daha sonra *GG*'nin yanına anime konseptinde daha pek çok oyun geliştirecekti ve hepsinin ortak özelliği "derin oynanış" olacaktı. Az oyuncu delirtmemiştir *GG*.

HAYVANLIĞIN NE GEREĞİ VAR!

Sizin de fark edeceğiniz üzere 90'ların başından sonuna kadar dövüş oyunu geliştiricileri her daim kendilerini geliştirdi, her daim masaya yeni şeyler koyabildi. Çünkü hem tür hem oyuncular buna müsaitti. Örneğin dövüş oyunlarında neden hayvanlar kullanılmasın? **Bloody Roar** hemen imdadınıza yetişirdi. Veya **Killer Instinct** aynı şekilde. Ya da "Bu oyuncular neden hep sahnede tek? Tek tuşla ekrana diğer dövüşçü gelse? Saldırsa veya kontrolü ele alsa?" gibi radikal düşünen yapımcılar *Tag* veya *Striker* tabanlı oyunlar da çıkardılar. *KOF* veya *Tekken*'i bu seriden de sayabiliriz. Veya kadro bakımından firmalar radikal kararlar almaya başladı diyebiliriz. Rakip firmalar dövüş arenasında karşı karşıya geldiler. 99'da **SNK vs. Capcom** en heyecanlı olanıydı ama sadece Neo Geo Pocket için çıkmıştı. Neyse ki bir sene sonra **Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000** çıkacaktı ve herkes hevesini alacaktı. Yine de oyunun çok dengeli ve kaliteli olduğu söylenemezdi -ki satışlar da bunu kanıtlar nitelikteydi. Bu sayfalarda çok fazla Nintendo'nun adını anmadığımızın farkına varmış olabilirsiniz, ama bu bizim suçumuz değil inanın ki. Nintendo dövüş oyunlarına pek önem vermedi, hâlâ da öyle diyebiliriz ama firmaların kendi markaları içerisinde karakterleri birbirine dövüştürme akımından kaçamadı ve 1999'da **Super Smash Bros**'u N64'e çıkardı. Oyunu oynamak çok kolaydı, karakterlere alışmak çok kolaydı ama aynı derecede oyunu bilen birisini yenmek için daha fazlasına ihtiyacınız vardı. Platformlar arası iyi gezmek, iyi savunma yapmak, rakibi platformdan aşağı iyi atmak, atılan rakibin geri dönmesini iyi takip etmek, iyi saldırılar düzenlemek gibi stratejiler oyunu kendi çapında derinleştirmişti. Şöyle düşünün; *Super Smash Bros* halen en büyük dövüş oyunu turnuvalarında oynanıyor! Hâlâ! Nintendo başarıyı görünce doğal olarak çıkaracağı her ev konsoluna bir adet *Smash* oyunu yaparak geleneği günümüze kadar getirdi ama hiçbiri ilki kadar ilgi görmedi. Daha sonra zaten Nintendo özel oyunlarla konsollarını güçlü tutmaya çalıştı. Örneğin Gamecube'e özel **Naruto: Clash of Ninja**, 3D arenada 3D karakterlerle oynadığınız bir dövüş oyunu olsa da RYO elementleriyle donatılmıştı ve bir aksiyon oyunu bile sayılabilir. Konsol özel oyunlara günümüzde tümüyle Pokémon karakterlerinden oluşan **Pokkén Tournament** ile devam ediyor Nintendo mesela… Dragon Ball Z cephesinde ne olmuştu diye merak eden varsa söyleyelim; 93'te DBZ, **Budokai** oyunlarıyla 2D olarak dövüş türüne kaysa da daha sonra Naruto gibi daha geniş bir çevrede serbest oynanış ve arena dövüşü üzerine sistemini kurdu. Günümüzde **Xenoverse II** ile bu geleneğine devam etse de



PROFESYONEL ARENADA KİMLER VAR?

Dövüş oyunlarının artık e-sporun bir ayağı olduğunu söyledik. Peki hangi oyunda akla ilk hangi isim geliyor?



STREET FIGHTER V

Elbette Daigo Umehara! 25 yıldır rekabetçi arenanın içerisinde. Oldukça mütevazi Daigo'yu en iyi SFIII'te Justing Wong'un Chun-Li'sine karşı yaptığı aralıksız parry hareketinden bilirsiniz. O videoyu mutlaka izleyin. Ayrıca kendisi FGC için büyük işler yapmakta. Bir kitabı çıktı, yayınlarında bilgisini paylaşıyor ve geçen sene kazandığı Capcom turnuvasından 80 bin doları bir eğitim kurumuna bağışladı.

TEKKEN 7

Koreli JDCR, Tekken Tag 2'den bu yana bileği istikrarlı bir şekilde bükülemiyor. Biraz minyon gözükse de kendisi 29 yaşındadır. En yakın rakibi Knee'dir ve o da Korelidir. Zaten Korelileri Tekken oyunlarında yenmek hep zordur.







THE KING OF FIGHTERS XIV

Çinli Xiao Hai, tam bir KoF canavarı. KoF 95'ten bu yana KoF oynamakta ve ülkesindeki FGC'de KoF tanrısı olarak bilinmekte. KoF 98'i tek elle bile pro düzeyde oynamakta. Kendisini ayrıca SF FGC'sinde de görebilirsiniz. En tepede olmasa da ilk 8'i genelde zorlar Xiao.

MORTAL KOMBAT XL & INJUSTICE 2

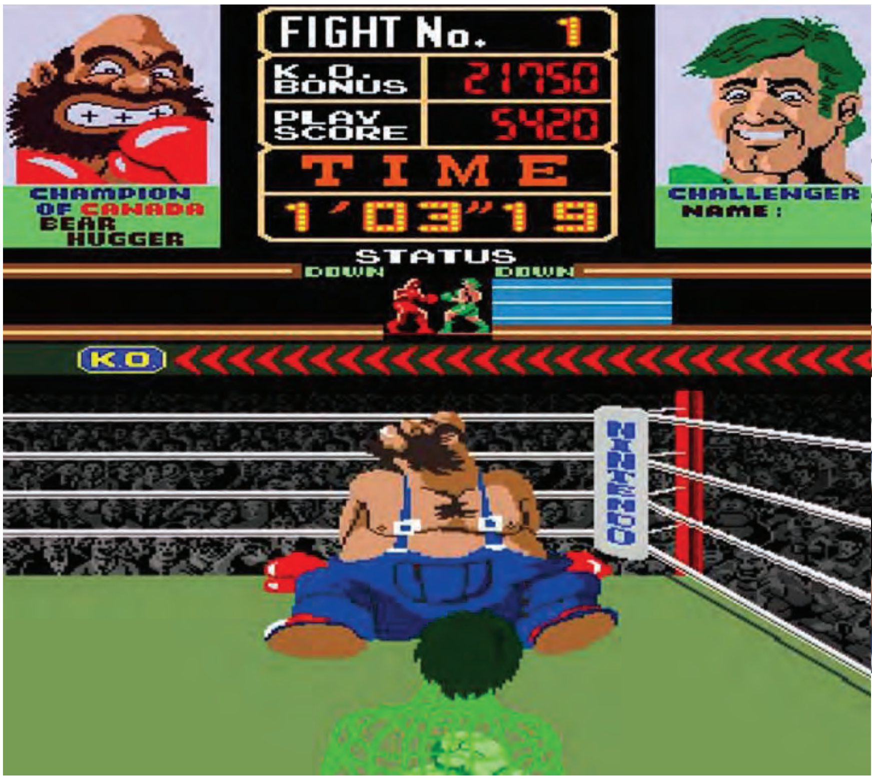
FGC'nin en çok para kazanan en genç oyuncusu Sonix Fox'tur. 15 yaşında turnuvalara girdi, yani dört yıl önce ve o gün bugündür oynadığı tüm oyunlarda başarılı. Özellikle MK X, Injustice 1-2 oyunlarında bileğini büken az. Turnuvalardan şu anda 350 bin dolar kazandı ve bu sayede iyi bir üniversiteye gidiyor.

GAZOZUNA TURNUVALAR BİTTİ!

Dövüş oyunları = Turnuvadır arkadaşım! Günümüzde dövüş oyunları hiç olmadığı kadar turnuvaya ev sahipliği yapıyor. Sponsorlar havada uçuyor ve dönen rakamlar muazzam.

Örneğin Capcom, Pro Tour ile dünyayı turluyor, turnuvalarda derece yapanlara puan ve ufak paralar veriyor. En sonunda puan sıralamasında en iyi 32 oyuncuyu alıyor ve büyük final yapıp toplam 500.000 dolar dağıtıyor. CPT'ye puan veren kaç turnuva var derseniz, her ay ortalama 7 turnuva! Tekken de T7'yle turlarına başladı. 30 kadar turnuvadan Tekken World Tour için puan ve para kazanabiliyorsunuz. Injustice 2'yse yarım yılda 12 turnuva gezdi ve 300.000 dolar verdi. Yılda en az iki sezon düzenliyor Warner. KOFXIV, Guilty Gear Xrd REV2, BlazBlue CF gibi daha Asya kökenli, daha az sayıda ve ödülde turnuva yapan oyunlar da var.

Peki büyük turnuvalar hangileri diye merak ediyorsanız, en büyüğü EVO. Dokuz oyunda 5000'den fazla oyuncunun rekabet ettiği bir turnuva burası. Başka hiçbir e-spor oyunu bu kadar katılımcıya yaklaşamamıştır. Finali kocaman bir arenada, Mandalay Bay'da yapılıyor. 12.000 koltuklu bir yer burası ve ful dolu olur finali. 2017 EVO finali ESPN2'den ve Disney kanalından canlı verildi mesela ve 3.1 milyon kişi tarafından izlendi. Twitch izlenme sayısı ise 1.65 milyon tekil. EVO harici, CEO turnuvası ona en yaklaşanı. ComboBreaker, SCR, NCR ve Final Round turnuvaları da ardından gelir. Canada Cup da saygın bir turnuvadır. Neredeyse tüm DreamHack organizasyonlarında dövüş oyunları turnuvası olur. Bu turnuvalarda o günün tüm faal dövüş oyunlarına turnuvalar düzenlenir. Kimisinde nostalji olsun diye eski dövüş oyunlarına bile turnuva yapılır. Katılım yüzlerce oyuncudur ve ödülleri en az 5 hanelidir. Twitch izleyici sayıları 15 bin – 50 bin arası değişir. Bu turnuvalara toplam 40 ülkeden oyuncu karşılıklı gidip gelmektedir. Dev markaların pro dövüş oyuncularına sponsorluğu bulunmaktadır. Tabii ki ülkemiz hariç. Ülkemizde bu türe destek sıfırdır. Bu nedenle yurt dışına bu türde pro düzeyde oyuncu gönderimi de, gelen başarı da yoktur. ■ VOLKAN



Yandan görmeyip de rakibinizin yüzüne karşı dövüştüğünüz ilginç oyunlardan Punch-Out.

DB FighterZ ile kariyerine yeni bir parantez de açmak üzere 2018'de.

Takvimler 2000'leri gösterdiğinde birkaç ülke hariç arcade salonlar hızla sokakları terk etti. Hem ev konsollarının hızla yaygınlaşması, hem PC'lerin ucuzlayıp her eve girmesi, internet kullanımının hızla artması; oyuncuları sokaktan alıp evlere geri koydu. Artık arcade salonlarda değil kafelerde LAN partilerde buluşulur olmuştu. Hal böyle olunca dövüş oyunu geliştiricileri 90'lardaki kadar radikal ve yaratıcı kararlar almaktan çekindiler. Çıkan oyunların kaliteleri giderek düşmüştü. *Street Fighter II* gibi bir mucizeden sonra *SFIII* her ne kadar taş gibi bir oyun olsa da satış başarısı gösterememişti. *KOF* oyunları ilk dönem kadar iyi değildi. *MK* serisi 2,5D arenada iyi işler yapsa da sık oyun çıkarmıyordu, hele ki Midway kapandıktan sonra. *Tekken* her PlayStation konsoluna bir oyun yapma geleneğini sürdürdü (*Tag 2* hariç). İnsanlar yeni oyunlar yerine PC'de emülatör kurup klasikleri oynamaya başladı. Emülatörler bazı oyunlar için online kapışmaya izin verince dövüş oyunlarına olan tavır iyice karardı diyebiliriz. Bağımsız yapımcılardan dövüş oyunları geliyordu elbette ama hiçbiri genele hitap edecek cinsten değildi. Eski klasikler serileri devam ettiriyordu ama nafile (*Samurai Shodown*'un ne işi var 3D'yle mesela). Açıkçası bu dönem Lale Devri'ydi dövüş oyunları için.

Ta ki 2008'de **Street Fighter IV** gelene kadar! Kimse böyle bir geri dönüş beklemiyordu *SFIV*'ten. O günün tüm platformlarına çıkmıştı *SFIV*. Dreamcast'teki *SFIII* hariç ilk ciddi online özelliği olan *SF*'ydi *IV*. Bunu iyi kullandı. Hızla milyon satışlara ulaştı. Ülkemizde de pek sevildi çünkü Türk güreşçi Hakan da kadrodaydı. Ne var ki DLC'leri her defa parayla satma iş modeli oyuncu sayısını son derece düşürdü. Oynanış gitgide zorlaşırken, oyuncu sayısının da düşmeye başlaması pek olumlu karşılanmadı. Aslında *SFIV* bir dövüş oyununun vermesi gereken her şeyi veriyor ve oyuncusundan da onu istiyordu. Neydi onlar? İyi refleksler. Kombolar kas hafızasına atmak. Rakibi iyi okumak. Karşılaşma bilgisine sahip olmak

BUNLARI DA UNUTMADIK!



- THE LAST BLADE
- **RIVAL SCHOOL OYUNLARI**
- NINJA MASTER'S
- **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM & X-MEN: MUTANT ACADEMY**
- STAR GLADIATOR
- **BATTLE ARENA TOSHINDEN**
- STREET FIGHTER VS TEKKEN
- **POWER STONE**
- BLOODY ROAR



BİR DÖVÜŞÇÜNÜN SÖZLÜĞÜ

B&B VEYA BNB: İngilizcesi Bread and Butter yani tereyağdan kıl çeker gibi yapılan kombolar demek. Bu kombolar ufaktır ama temel kombolardır, iş görür.

COMMAND THROW: Normal kapmaları açmak mümkündür ve basittir. Command kapmalarsa yendiğinde açılamaz ama bu kapmaları yapmak da yedirmek de normal kapmalara göre zordur.

CROSSUP: Rakibin önünden arkasına doğru öyle bir zıplarsınız ki tam arka tarafa çarpacak şekilde hareket yaparsanız crossup olur. Bu hareketler biraz şaşırtıcıdır. Rakip öne mi yoksa arkaya mı vuruyor iyi gözlemlemek lazım çünkü crossup'lardan sonra iyi kombo yapılır.

FRAME TRAP: Rakibe frame data üzerinden tuzak kurmaktır. Rakibe bir hareket yaparsınız ve rakip buna korunur, korunduktan sonra sizi cezalandıracağını sanır ama siz ondan önce davranır ve daha hızlı bir hareketle gardını bozan rakibe yeni bir saldırı yaparsınız. Bu nedenle gardlardan sonra tuşa her daim basmamak lazım.

FOOTSIES: Ayak oyunları desek de sadece ayakla olmaz. Yer oyunudur ama stratejik oyunlardır. İki oyuncu birbirinden yeterince uzaktır ve birbirlerini neredeyse güvenli hareketlerle yoklar, oyalar veya kandırmaya çalışır. Amaç rakibin hareketlerini o esnada veya sonrasında cezalandırmaktır. Usta işidir.

HIT-CONFIRM: Bazı hızlı hareketleri rakibe salladıktan sonra yiyip yemeyeceğini bilmezsiniz, yemezse başka şey yerse başka şey yaparsınız. Hit Confirm işte eğer rakip o hareketi yerse sizin akabinde hızla yapacağınız harekettir. Çok iyi refleks ister.

INVINCIBILITY: Vurulmaz olduğunuz anlardır. Oyunlar bazı hareketlerin başında veya sonunda size vurulmaz frame avantajları verir. Rakip size bu anlarda değemez.

NEGATIVE EDGE: Normalde hareketler tuşa bastığınız anda işleme alınır ama bazı hareketler, yani negative edge ise, tuşa basıp bıraktıktan sonra sayılır. Balrog'un 3 yumruk/tekme tuşlarına basılı tutup bırakınca abandığı yumruk gibi.

OVERHEAD: Kafanın üstünden yapılan vuruşlardır. Rakip yerden korunuyorsa overhead hareketleri yer. Mortal Kombat, Injustice gibi oyunlarda çoktur.

PARRY: Bir hareketi savuşturmaktır. Bloklamadığınız için Block stun'a girmezsiniz ve savrulan rakip boşta kalıp sizden dayak yer. En ünlüsü SFIII'tekidir. Tekken'de aşağıdan yapılan low parry'ler meşhurdur.

yani oynamadığınız karakteri yine de tanımanızın gerekliliği ve sabır… Ne var ki Capcom yeni grafik motoruyla 2011'de **Marvel vs. Capcom 3**'ü çıkarmaktan vazgeçmedi. Oyun her şeyiyle iyiydi ama geliştirici ekibin oyuna ilgisi çok az sürdü, pek çok denge sorunu, bug'lar oyundan kolay kolay temizlenemedi. Yine de MvsC3 FGC'si sevgisini oyuna hiç azaltmadı. Altı sene boyunca bu oyunun turnuvaları devam etti ama bu geliştirici ekip ilgisizliği *KOF* için o kadar iyi sonuçlanmayacaktı. Görsel olarak baştan aşağı yenilenen **KOFXIII** iyi ve zor bir oyundu ama hem rekabetçi arenada hem de satış bazında oyuncuların o kadar da gözdesi olamadı, sadece eski *KOF* âşıklarınca oynanmaya devam etti.

SOPA ATARKEN PARA KAZANMA MODELİ

Dövüş oyunları ufaktan online oynanışla tanışmıştı ki oyun dünyasında e-sporun da ilk adımları (yani bugünkü adıyla) atılmaya başlanmıştı. Büyük paralar, büyük sponsorlarla pro oyuncular seçiliyor ve irili-ufaklı etkinliklerde rekabet ortamı kızıştırılıyordu. *SFIV* bunu en ciddiye alan oyun oldu ve *Ultra* DLC'sinin son senesinde globalde e-spora en çok para kazandıran 10. oyun olmayı başarmıştı. Arkasında onlarca pro oyuncu da cabası. Dövüş oyunlarının organize şekilde rekabete açılması aslında sadece Japonya'da değil Amerika'da **Evolution Championship Series** ile hayata geçti diyebiliriz. 1996'da *Super SFII Turbo* ve *SF Alpha 2* ile rekabete start veren ufacık FGC, bugün binlerce oyuncunun üç gün boyunca yarıştığı ve milyonlarca oyuncunun da izlediği dev bir organizasyona dönüştü. EVO kadar olmasa da ona yaklaşır kalite ve katılımda da yılda en az beş büyük turnuvanın olduğunu belirtelim. Capcom, Bandai Namco hatta SNK bugün ülke ülke gezip, turlar düzenleyip iyi oyuncuları mükafatlandırmayı da başarıyor.

DÖVÜŞ OYUNLARI ŞU SIRALAR TAM GAZ VE BU İYİ GİDİŞ KOLAY KOLAY BİTMEZ

Dövüş oyunları e-sporun belki en popüler türü olmayacaktır ama asla da yarıştan kopmayacağı bir gerçek.

Peki, günümüzde durum nasıl? Açıkçası dövüş oyunları altın yıllarını yaşıyor tekrardan. Bütün devler geri döndü. Eski efsaneler hortladı. Çıkan oyunlar iyi çıkıyor (*SFV* hariç). Satışlar iyi gidiyor. İnternet hızları globalde arttı, netcode yazılımları gelişti, online olarak dövüş oyunları oynamak artık daha mümkün. Herkes tek tuşla oynadığı oyunun yayınını açabildiğinden FGC her gün büyüyor, her gün yeni oyuncular aileye katılıyor. Neredeyse her hafta sonu bir dövüş oyununun bir ülkede turnuvası var. Futbol maçı yerine çekirdekler hazırlanıp bu müsabakalar izleniyor artık. Ana akım medyanın kulağı hep burada, TV kanalları maçları canlı verir oldu. PC ile ev konsolları sahipleri dövüş oyunlarında karşı karşıya gelme şansı buldu cross-play özelliğiyle. Dövüş oyunları markaları ve karakterleri artık pop kültürü parçası. Filmleri var, dizileri var, animeleri mangaları var, çizgi-romanları var, boy boy tshirtleri var, reklamlara malzeme, dövmelere ilham oluyor. 90'larda ergen olanlar çoluğu çocuğu yatırıp tekrar dövüş oyunu oynamaya başladı. Arcade stick sesleri odaları çınlatır oldu. İstanbul mu döver Ankara mı döver yoksa Antalya mı, Bursa mı daha büyük tartışmaları Facebook gruplarında tekrar başladı. İrili ufaklı online turnuvalar, yurt dışına oyuncu yollama telaşları başladı.

Belki Türkiye'de bu işler biraz geriden geliyor olabilir ama su yolunu bulur; globalde nasıl bulduysa ülkemizde de FGC hak ettiği düzeye gelir. Globalde bu iş 2000'lerdeki gibi bir çöküşe tekrar izin vermeyecek gibi gözükürken, bu türün seveninden ilgisini alakasını eksik etmemesi gerektiğini rica eder, bu uzun dosyayı (Türk oyun dergiciliğindeki ilk olabilir) okuduğunuz için ayrıca teşekkür ederiz.



MARVEL VS CAPCOM: INFINITE

Güncellendi 1





İNCELEME

VİDEOSU OGZ KANALINDA

Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.

YouTube /oyungezer

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

Puan	Açıklama	Puan	Açıklama
10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Agents of Mayhem	7	70
Albion Online	7	72
Antihero	7+	81
Aven Colony	4	65
Batman: The Enemy Within - Ep. 1	7	77
Cursed Treasure 2	6	-
Final Fantasy XII: The Zodiac Age	6	86
Firewood	6+	-
Geneshift	-	-
Hearthstone: Knights of the Frozen Throne	8	84
Hellblade: Senua's Sacrifice	9	85
Infra	7+	-
Lawbreakers	8+	76
Mafia III: Sign of the Times	7	-
Matterfall	7	72
Observer	8	78
Patapon Remastered	7	72
Ratty Catty	-	-
Slime Ranchor	7	81
Sonic Mania	9+	86
Starcraft Remastered	9+	85
Sundered	8	74
Tacoma	7	76
The Darkside Detective	8+	73
The Hunting God	6	-
Total War: Warhammer - Norsca	7	78
Uncharted: Kayıp Miras	8	84

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

"Very" Tabanı

EN İYİ OLAN KAZANSIN

Popülerliği belki de diğer tüm oyun türlerini ezip geçen bir tür var son zamanlarda: Battle Royale. Tanıma aşina değilseniz: Bir grup insanın bir araya koyulup birbirini öldürdüğü ve hayatta kalan son kişinin kazandığı, rekabeti sonuna kadar yaşatan bir tür bu. Peki milyonlarca oyuncuyu bağımlısı yapan Battle Royale oyunlarını bir araya koysak en son kim hayatta kalır?
***: SteamSpy 30 Eylül verileridir.**

BATTLE ROYALE OYUNLARININ OYUNCU SAYILARI VE ORTALAMA OYNANMA SÜRELERİ*

OYUN	SATIŞ ADEDİ	OYNANIŞ SÜRESİ
PlayerUnknown's Battlegrounds	12,567,117	96 Saat 18 Dakika
Ark: Survival of the Fittest	7,467,979	3 Saat 38 Dakika
H1Z1: King of the Kill	7,334,056	87 Saat 27 Dakika
Last Man Standing	3,753,856	6 Saat 37 Dakika
The Culling	624,001	16 Saat 42 Dakika



DIVINITY ORIGINAL SIN II

AÇIK DÜNYAYI YAKMANIN DAYANILMAZ ZEVKİ!

CAN ARABACI

Gemi sertçe yalpalayınca kafamı kirişlerden birine vurdum. Neyse ki kafatasımdaki elmaslardan birine denk geldi de olan bana değil, kirişe oldu. Şu son birkaç gün kafam da iyice birbirine girmiş durumda. Çorba olmuş anılarımda hayal meyal zorla bir gemiye bindirildiğimi, boynuma sıkı bir tasma takıldığını ve başkalarıyla birlikte bir odada sorguya çekildiğimi hatırlıyor gibiyim. Şu uzun boyunlu, elf dedikleri şeyden bir tane vardı. Sakallı makallı bir de cüce hatırlıyorum. Bir de neydi, şu yine cüce gibi ama daha uzun olanlardan… Hah, evet. İnsan! Onlardan da iki tane vardı sanırım ama bir tanesi sakallıydı, yani gerçekten de uzun boylu bir cüce de olabilir, kim bilir? Hayal gücüm bana oyun oynamadıysa bir de kocaman, kızıl bir kertenkelemsi yaratık vardı; ne olduğunu çok da kestiremedim.

Her neyse, geminin yolcu listesi şu an dertlerimin en küçüğü. Geminin omurgası acı çeker gibi gerinip uğuldarken gözlem yapmak zorlaşıyor. Eminim ki şu an hâlâ bir midem olsaydı gemi tutması yüzünden çoktan bir kenara kıvrılmış kusuyor olurdum. Yaşayanlar hemen önyargılı yaklaşıp burun kıvırsa da ölü olmanın da böyle avantajları var işte.

Kısa olan cüce eskiden kaptanmış; geminin Fort Joy diye bir yere gittiğini söyledi. Source gücüne sahip olanları o adaya kapatıyorlarmış. Galiba o kızıl cübbeliler güçlerimi sergilememe o yüzden çok bozuldular. Eh, birkaç bin yılı bir mezarda kapalı geçirince güncel yasaklardan falan geri kalınıyor tabii. Yine de bu yeni ve garip dünyaya adım attığım için uzun süredir duymadığım bir heyecan duyuyorum. İçimden bir ses içine düştüğüm bu serüvenin tahminlerimden çok daha büyük olacağını söylüyor: Belki de ilahi boyutta bir serüven; tam da benim aradığım türden! Eğer hâlâ dudaklarım olsaydı muhtemelen çarpık bir gülümsemeyle kıvrılırdı şimdi...



Fort Joy'un başındaki belaların %90'ı bu arkadaş ait olmasına rağmen tutup heykelini dikmişler! Ne desem bilemedim...





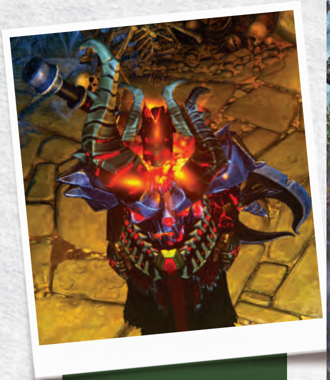
Divinity: Original Sin 1'in doğru yaptığı bir sürü şey vardı. Ancak muhtemelen türdeşlerinin masaüstü rol yapma keyfini bilgisayara taşımaya çalışırken hep ıskaladığı bir detay, onca doğru arasında en önemlisiydi: En az karakterler kadar savaş alanı da önemlidir. Zira masaüstü rol yapma oyunlarında sadece düz bir şekilde saldırdığınızı söyleyip zar atmazsınız; çevrenizdeki etmenleri de aktif bir şekilde kullanırsınız. Bu bazen bir masayı devirip arkasına siper almak olur, bazense rakibin üzerinde durduğu ahşap platformu aleve vermek… Ve bu saydığım iki örneği bilgisayar ortamında yapabildiğiniz oyunlar (nedense) çok nadirdir. Bu formülü alıp daha da ileriye götürdüğünüzdeyse karşınıza masaüstü keyfine en çok yaklaşan oyunlardan biri, yani *Divinity: Original Sin 2* çıkar.

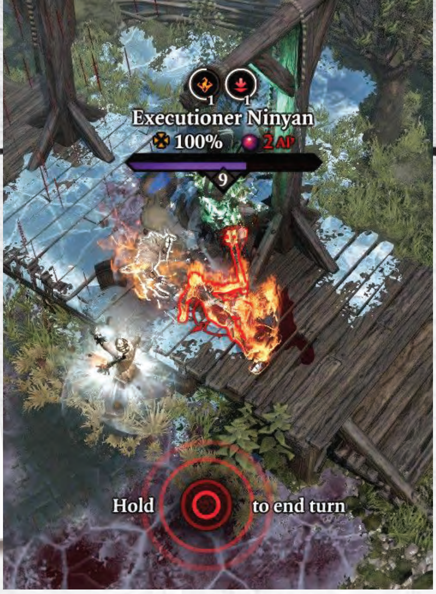
İki Source Avcısı'nın ilk günahı işleyip sonra da yaptıklarını telafi etmeye çalıştığı ilk oyunun 1200 yıl sonrasına sıçrıyoruz bu sefer. Oyunun adından da anlayabileceğiniz gibi Rivellon'da tanrılara ve genel olarak dine verilen kıymet büyük. Piskopos Alexandar çıkıp da "Source gücünü kullanmak caiz değildir; kullanan da suçludur!" diye buyurunca "Sourcerer" olarak anılan ve Source'a doğal olarak sahip olan birçok kişi kendini hapishane-adası olan Fort Joy'da bulur. Biz de yakalanıp yaka paça Fort Joy'a getirilen garibanlardan biriyiz bu noktada.

İlk oyundan farklı olarak bu sefer her oyuncu tek karakter yaratıyor ve seçeneklerimiz sadece insan ırkıyla da sınırlı değil. Her oyuncu derken bu kısmı biraz açmakta fayda var tabii: *Original Sin 2* dört kişiye kadar birlikte oynamayı destekliyor. İsterseniz bir ana karakter yaratıp yanınıza üç tane yan karakter de alabilirsiniz, eşiniz ya da dostunuzla yanınıza birer yan karakter alıp ikiniz baş rolü de üstlenebilirsiniz yani. Hatta simetrik takılmak istemiyorum derseniz üç kişi birleşip yanınıza ekstra karakter almadan da oynamanız mümkün. Tamamen size kalmış orası. Her şeyini kendinizin belirleyebileceği bir insan, kertenkele, elf, cüce ya da undead olabileceğiniz gibi oyunun size sunduğu altı kökenden birini de seçmeniz mümkün -ki en çok bu altı karakterden biriyle oynarken keyif veriyor oyun. Zira her birinin bir geçmişi, kişiliği mevcut ve bazı olaylar sadece bu karakterlere özgü çeşitli etkileşimlerde ortaya çıkıyor; buna rağmen sınıflarını, yeteneklerini, tiplerini dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Ama yine de kendi karakterinizi sıfırdan yaratacak olursanız bu karakterleri de yanınıza katıp hikâyelerini o şekilde de görebildiğinizi söyleyeyim. Sadece bu sefer seçimi onlar adına siz yapmıyorsunuz, onlar kendi kişiliklerine uygun hareketlerde bulunuyorlar. Tabii bu her zaman sizin hayrınıza olmayabiliyor. Konuşmaya çalıştığınız önemli bir görev karakterine geçmişten gelen bir hıncı varsa bir anda siz konuşamadan bıçağı böğrüne sokabiliyorlar. Siz de böyle "Ya, konuşacaktım ben onunla! N'aptın?!" diye kalıveriyorsunuz. Geçen seneki Gamescom ziyaretimizde yapımcılar bundan bahsettiğinde bu kadar iyi bir şekilde yansıtabileceklerini düşünmemiştim, o yüzden kendilerini alkışlıyorum buradan. Beklentilerimi aşmayı başardılar.

EVLADIM, YAKMASANA ARKADAŞINI!

Karakterler arası bu şekilde çatışmalar sadece "kozmetik" değil. Aslında olan her şeyi







Dungeon Master modu gerçekten de çok detaylı ve bugüne kadarki benzerlerinin ötesinde. Yine de gelişebileceği alanlar var.

KİMDİR, NEDİR: BRACCUS REX

Fort Joy başta olmak üzere yolculuklarınız boyunca karşınıza çıkacak dehşetlere sıklıkla belli bir isim eşlik ediyor olacak: Braccus Rex. Bir zamanlar asil bir aileden gelen onurlu bir kral olan Braccus, eline geçen güçle gitgide amansız bir tiran hâline dönüşmeye başladı. Marifetleri aradan geçen asırlara rağmen maruz kalan herkesi hâlâ titreten Braccus, bir noktadan sonra gücünü ve bilgisini ölümsüzlüğün peşinde koşmak için kullandı. İkizi Cassandra'yla olan bağını bir ruh bağlama büyüsüyle pekiştiren Braccus, Cassandra'yı bir liçe dönüştürerek ebedi yaşama ulaştı. Ancak acımasız hareketleri ve Source gücünü rastgele kullanışı kendisini avlamak için Source Avcıları'nın kuruluşuna da sebebiyet verdi. Cyseal kasabasında yakalanıp idam edilen Son Source Kralı Braccus, ilk oyundan da hatırlayacağınız üzere müritleri tarafından diriltilip başımıza bela olmaya devam etmişti. Fort Joy'da karakterlerimizin de sıklıkla belirttiği üzere ölüme meydan okumuş olan o korkunç tiran Braccus bile iki yalnız Source Avcısı'nın kudretine karşı çıkamamıştı...

daha anlamlı getiren de bu bir yandan. Özellikle arkadaşlarınızla birlikte oynarken birbirinize karşı bir mücadele içerisindesiniz. Bu bilhassa oyunun ikinci perdesinde daha da öne çıkıyor: Rivellon'un meşhur yedi tanrısı kendilerine çeşitli adaylar seçmiş durumda ve bu adaylardan sadece bir tanesi oyunun sonunda tanrılık mertebesine yükselebilecek. Oyunun sonunda tek bir kazanan olacak yani. Her ne kadar başta ortak amaçlarla başlamış ve birbirinize destek olmuş olsanız da takım arkadaşlarınızla hedefleriniz çakışmaya başlıyor işte bu yüzden. Sonra bir de bakmışsınız ki sırtınızı kollaması için güvendiğiniz kişi tam sizi de içine alacak şekilde ateştopları yağdırıyor savaş alanına...

Tamamen size has minik hikâyeler yaratmak konusunda üstüne yok anlayacağınız *Original Sin 2*'nin. Ancak bununla da kalmayıp bir de dört bir yana yaydığı, size tepki veren bir dünya var. Mesela ilk oynadığımda Fort Joy'da adanın mutfak işlerini haraca bağlamış Griff'le ters düşüp sağlam bir meydan dayağı yemiştim; sonra en yakın kaydımı açıp diplomasi yöntemini denedim bir de. Gayet güzel işledi, kimsenin burnu kanamadı. Sonra tekrar arkadaşlarımla birlikte oynamak için farklı bir karakter yarattığımda Griff'le yine ters düştüm; ancak çok hoşuma giden bir detay oldu bu noktada: Hemen öncesinde Griff'in ekibine dâhil olan Butter adındaki kadınla konuşup flörtleşmiştim; hatta adadan kurtulmamız durumunda dışarıda bir şehirde buluşmak üzere sözleşmiştik kendisiyle. Burada Butter'ın da bize saldırmasını beklerken bir anda "Seni öldürmesine izin veremem!" nidasıyla Griff'e saldırmaya başladı ve savaşın seyrini değiştirdi! Belki çok basit ama aynı zamanda çoğu oyunda gözden kaçan ya da umursanmayan bir detay. Ama bir yandan da oyunun bende bıraktığı izi de derinleştirdi. Ve Rivellon'un dört bir köşesi bu tarz detaylarla dolu. Larian gerçekten de neredeyse söylediğiniz her şeye, yaptığınız her harekete bir noktada bir sonuç yazmaya uğraşmış. Ha, bu arada Butter'a verdiğiniz sözde samimiyseniz Arx'a ulaştığınızda kendisini bir arayın; çok farklı sonuçlarla karşılaşabiliyorsunuz.

Bu yaşayan dünya hissiyatını diyalog ve karakterlerin yanında mekaniklerle de desteklemiş Larian. Çoğu RYO'da -özellikle de çeşitli hataları sömürerek- yerine çivili olmayan her şeyi çalıp çırpmak kolaydır. *Skyrim*'de karakterlerin kafasına kova geçirip bütün evi soyup soğana çevirdiğiniz günleri unutmamışsınızdır herhâlde? *Original Sin 1* de benzer şeylerden mustaripti. Bir karakterle konuşma başlatıp sonra meraklı gözleri uzak tutmak için kapıyı da kapatabilirseniz bütün odadaki her şeyi çalabilirdiniz. Ancak ilk oyunun üzerinden geçen 1200 yılda Rivellon sakinleri bayağı bir akıllanmışlar. Artık hem meraklı gözlerden uzak durmak çok daha zor hem de çalabilecekleriniz Thievery yeteneğinizin sınırlarıyla çok net çizili durumda. Lakin işleri daha da heyecanlı kılan başka bir detay daha var: Artık bir karakterden bir şey çaldınız mı karakter bir süre sonra o nesnenin yokluğunu fark ettiğinde panikleyerek araştırmaya başlıyor. Olur da sizi hâlâ olay bölgesindeyken yakalarsa sorgulama kısmı devreye giriyor. Genellikle çantanızı aramak istiyorlar; eğer çalınan mallar başka bir karakterin çantasındaysa sıkıntı yok. Ancak sizinkinde yakalanırsa ya ceza ödemek, ya hapse girmek, ya da savaşmak durumunda kalıyorsunuz. Tabii alternatif olarak çantanızı aramalarına karşı çıkabilir ve yolunuzu diplomasi veya kaba kuvvetle açmaya da çalışabilirsiniz. Bilhassa bu sırada çok eğlenceli diyaloglar da ortaya çıkabiliyor; mesela siz bir elfseniz ve karşınızdaki insansa "Hep elf olduğum için böyle muamele yapıyorsunuz, insan olsam böyle suçlamazdınız!" diye işi demagojiye dökme gibi seçenekler de mevcut.

Ortamların karakter üzerindeki etkisi çok güzel de, her iki adımda bir ayağımız kayıp düşmese daha iyi olacak tabii...



MACERACININ EL KİTABI

■ Lizard değilseniz ya da Red Prince grubunuzda değilse yanınızda mutlaka bir kürek bulundurun. Fort Joy'a girmeden önceki kırık köprünün üzerinde bir tane bulabilirsiniz.

■ Undeadler (ve Fane) parmaklarını kullanarak çilingir setine ihtiyaç duymadan kilitleri açabiliyorlar.

■ Fort Joy'dan ayrılmadan Braccus Rex'in zırh setini komple (5 parça) tamamlamaya çalışın. Tek başına lanetli olan bu set, tamamını birlikte giydiğinizde lanetlenmeden kullanılabiliyor. Aynı zamanda miğferde bulunan "Consume" özelliğiyle başlarda cesetlerden kolay Source gücü elde edebiliyorsunuz ancak siz yine de bu güce çok bel bağlamayın.

■ Elf karakterlerinizle bulduğunuz uzuvları yiyin (Buyur? - Ö); grubunuzda elf karakter yoksa undead'ler ya da Fane için sonraya saklayın, daha sonra maskeyle elfe dönüşüp yersiniz. Böyle yazınca garip geliyor ama o kafalardan yeni özellikler kazanabiliyorsunuz. Oyunun daha başlarında müthiş işe yarayan "Flight" yeteneği var mesela.

■ Çeşitli yetenek kombolarını kullanmaktan çekinmeyin. Özellikle işe yarayan kombolardan birkaç tane örnek vereyim: Dimensional Bolt + Elemental Totem, Raining Blood + Blood Sucker, Decaying Touch + Restoration, Chicken Claw +Rupture Tendons, Earthquake + Ignition...

■ Farklı büyü sınıflarından kitapları birleştirerek yeni yetenekler öğrenebilirsiniz. Misal: Pyrokinetic + Necromancy = Corpse Explosion, Hydrosophist + Polymorph = Healing Tears...

■ Bir karakterinizde mutlaka Pet Pal yeteneği olsun; etraftaki hayvanlardan öğrenebildiğiniz şeylerin haddi hesabı yok. Eğer ana karakterinize almayacaksanız Ifan'ın standart yetenekleri arasında geliyor zaten.

■ Uzun süreli vakit geçireceğiniz bölgelerde belli bir tüccara çeşitli eşyalar hediye ederek aranızdaki ilişkiyi güçlendirebilirsiniz. Bu sayede alım-satım işlerinde hatırı sayılır bir iskonto kazanırsınız. Driftwood bunu yapmaya başlamak için ideal bir nokta.

■ Zaikk's Talon sayesinde her türlü yiyecek ve iksiri zehirleyebilirsiniz. Dahası, zehirlediğiniz iksirleri kırmızı boyayla normal iksir rengine boyayıp hiçbir şeyden haberi olmayan takım arkadaşlarınıza içirebilirsiniz (Nihaha!).

■ Buzlu zeminlerde kayıp düşmemek için botlarınızın altına çivi takın. Yoksa sinirden kafayı yemeniz işten değil.

■ En az bir kere yalnız, bir kere de arkadaşlarınızla oynayın. İkisi de apayrı birer zevk.



SEVİNDİRİCİ BİR HABER DAHA: TUZAKLAR İLK OYUNDAKİ GİBİ BEZDİRİCİ DEĞİL.

Her zaman işe yaramıyor yalnız, uyarayım. Bu "suç mahali" konsepti sadece hırsızlığı kapsamıyor tabii, gidip masumları öldürmeye başlarsanız da yine aynı şekilde yaptıklarınızı açıklamak durumunda kalabiliyorsunuz. Ve genellikle açıklamak gerçekten zor olduğundan öyle elinizi kolunuzu sallayarak haydutluk yapamıyorsunuz eskiden olduğu gibi. Bu da oyunun "yaşayan Rivellon" hissini güçlendiriyor.

TAVUKLARIN ÇAĞRISI

Original Sin 1'deki büyü sınıflarının çoğu aynen duruyor. Bazı yetenekler biraz daha güçlenip Source puanı harcayarak yapılacak şekilde geliştirilmiş, birkaç tane yeni yetenek eklenmiş, Witchcraft Necromancy'ye dönüşmüş… ve asıl bomba olan iki yeni büyü sınıfı eklenmiş: Summoning ve Polymorph. Oyunda denemeden önce özellikle polymorph konusunda şüphelerim vardı ama denedikten sonra söylemem lazım ki müthiş eğlenceli olmuş. Zırhını kırdığınız düşmanları tavuğa dönüştürmek gerçekten çok keyifli. Aynı şekilde sırtınızdan kanatlar çıkartıp yüksek bir konumda mevzilenmek de (Obi-Wan görse gurur duyardı). Summoning'i de yabana attığımı sanmayın. Çağırdığınız Totem ve Incarnate'ler grubun tank ihtiyacını tek başına bile karşılayabiliyor zaman zaman. O yüzden bu iki yeni büyü sınıfını da çok yerinde buldum. Bir de artık sınıfları iyiden iyiye rahat bir şekilde karıştırabildiğinizden "Biraz Scoundrel alayım, sonra Polymorph alır düşmanın arkasına uçar, arkasından bıçaklarım" yapabiliyorsunuz rahatlıkla.

Dikkatli olanlarınız "zırhı kırdıktan sonra" dediğimi fark etmiştir. Bir diğer yenilikse bu fiziksel ve büyülü zırh sistemi. Artık giydiğiniz her zırh bu iki türe birden bonus veriyor ve bir karaktere hasar verebilmek ya da etki bırakmak için öncelikle bu zırhlardan uygun olanı kırmanız gerekiyor. *Original Sin 1*'in "düşmanı sersemlet, vuramasın bile, sonra üzerine elinde ne varsa at" rutinini kırmak açısından başarılı; ama başlarda sizin zırhınızın çok düşük düşmanlarınkilerse çok yüksek olduğu için üst zorluk seviyelerinde biraz can sıkıcı olabiliyor.

Bütün bunlar ve dahası *Original Sin 2*'yi ilkinden çok daha öteye taşıyor ama ufak tefek sıkıntıları da yok değil tabii. Neyse ki bunlar hakikaten ufak ki oyun zevkinizi baltalama raddesine gelmeden sineye çekilebilecek durumdalar. Görevleri ve olan biteni takip ettiğiniz günce kısmı tam bir karmaşa mesela. Split-screen yapmak isterseniz sizi iki gamepad kullanmaya zorlaması ve gamepad arayüzünün çok kullanışlı olmaması, Mac desteği bulunmaması gibi ufak tefek şeyleri geçersek gerçekten de türün en iyi, en rafine örneklerinden biriyle karşı karşıyayız. *Original Sin 3*'te bunun üzerine daha ne yapacaklar, merakla takipteyim.

+

- Dövüş sistemine yapılan geliştirmeler
- Farklı karakterlerin olaylara verdikleri farklı tepkiler
- Müthiş yüksek tekrar oynanabilirlik
- Masaüstü rol yapma hissiyatını bu kadar iyi verebilen bir oyun yok
- Müzikler
- Fane
- DM moduyla kendi hikâyelerinizi oynatabiliyorsunuz

−

- Split-screen arayüzü ihtiyaçları tam karşılamıyor
- Görev güncesi fazla karışık

9+

SON KARAR

Masaüstünde arkadaşlarınızla bizzat bir araya gelip rol yapmaktan sonraki en iyi alternatif!

TÜR: RYO **YAPIM:** Larian Studios **DAĞITIM:** Larian Studios **KUTULU FİYATI:** - **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** -
DAHASI İÇİN: divinityoriginalsin2.wiki.fextralife.com

TÜR: Dövüş YAPIM: Capcom DAĞITIM: Capcom / Aral KUTULU FİYATI: 240 TL (PC), 300 TL (PS4, X-One) DİJİTAL İNDİRME: 180 TL (Steam), 179 TL (PSN), 207 TL (XBL) DAHASI İÇİN: marvelvscapcom.wikia.com



"Siz miydiniz o çekici mikrodalgaya koyarsan güçlenir diyen?!?!?"

MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Dövüş oyunları liginde yılın son atağı

VOLKAN TURAN

Dövüş oyunları topluluğunda *Marvel vs. Capcom* oyunlarının yeri nedense hep ayrı oldu. "Nedense" derken bilmiyorum değil, sadece ilginç olduğu için demek istedim. Nedeni aslında Marvel tayfasının biraz daha eğlenceli ve garip olması. "When's Mahvel" mimlerini internette mutlaka görmüşsünüzdür, hatta tişörtleri dünya çapında meşhurdur. Machinima kanalındaki bir dakikalık komik videoda dönen bir muhabbetten sonra bu cümle aldı yürüdü. Ama "Mahvel" kelimesi aslen 2007'deki bir MvsC2 turnuvasında sunucunun matrak anlatımı sonrası popüler oldu. *Marvel vs. Capcom 3*'ten sonra da "When's Mahvel" sloganları anlamlı bir hale geldi. Çünkü *MvsC3* aslında miladını çok erken dolduran, neredeyse bozuk bir oyundu. Geliştirici ekip desteğini çabuk kesmişti. Oyunun bug'ları da temizlemekle bitecek gibi değildi, yenisinin gelmesi şarttı. Buna rağmen 2017'nin ortasına kadar ünlü turnuvalarda *MvsC3* sık sık yer aldı. Dediğim gibi Marvel oyunları da Marvel oyunlarını sevenler de bir acayiptir. Bu acayiplik maalesef *MvsC: Infinite*'de de devam ediyor ama "maalesef" kısmına gelin siz karar verin.

SENİN ADINA NE OLMUŞ?

Oyunun adı neden *MvsC4* değil de *Infinite* olmuş sorusu bence sorulacak en iyi ilk soru sevgili okur. Cevapsa aslında basit, bu yapım ruhen *MvsC* olsa da devam oyunlarının kulvarına girmeyi reddediyor. Önceki oyunla arasında yapısal farklılıklar var ve bunlar ufak farklar sayılmaz. İlki: Artık **3vs3 değil 2vs2** şeklinde dövüşülüyor. 3vs3'teki stratejiler ve fantastik kombolar doğal olarak bu oyuna taşınmıyor. Hem eski oyuncuya çok fazla avantaj vermiyor hem de yeni oyuncunun oyuna alışma zahmeti biraz daha az oluyor. *MvsC3*'te maçlar bu nedenle çok uzun sürebiliyordu ve bu da hem oynama hem de izleme açısından sorundu. *Ultimate*'teki yeni fonksiyonlarla hem comeback olasılığı arttırıldı hem de süre kısaltıldı ama hâlâ en uzun maç sürelerine sahip oyundu *MvsC3*. Artık o devir kapandı. Artık iki karakter seçmelisiniz. Siz önde dövüşürken arkada enerjisini yenileyen takım arkadaşınızı maçın en ideal ve işe yarar yerinde getirmelisiniz.

> DANTE'YLE SPIDER-MAN'İ KAPIŞTIRMA FIRSATINA HAYIR DEMEK KOLAY DEĞİL.

Peki neden başka bir kelime değil de "*Infinite*"? Çünkü ilk kez bir *MvsC* oyununa "Infinite taşları" ekleniyor. Marvel evreninde ünlü olan bu taşları bilirsiniz, her rengi farklı bir güce sahiptir. İşte bu taşlar *MvsCI*'nin temelini oluşturuyor. Belki üç karakter seçmiyorsunuz ama her maç öncesi altı olasılıktan, altı yetenekten birini seçmek durumundasınız. Hiçbir taşın yeteneği diğerine benzemediği için ikili takımınız ve taşınız aslında çok farklı bir stratejiye tekabül ediyor. Hele ki artık her taşla farklı bir kompozisyonda oynuyorsanız, *MvsCI* öğrenmeye başlamışsınız demektir.

NASIL HİKÂYE YAZILMAZ 101

Kafanızı hemen oynanışla karıştırmak istemiyorum açıkçası. Çünkü geliştirici ekip de öyle yapmamış. Bu oyunu illa ki usta olmak isteyen alsın gibi bir hedefleri yok. *Injustice* serisi gibi, sadece hikâye modunu oynayıp birkaç komşu çocuğunu tokatlamak isteyen kendi halindeki oyunseverler alsın oynasın istiyorlar. Bu nedenle Capcom *SFV*'teki hataya düşmüyor ve sadece dokuz ay önce duyurduğu oyununun çıkışına birkaç saatlik hikâye modu ekliyor. Hikâyenin odağında tabii ki taşlar var. Ultron Sigma, Jedah gibi kötü tarafın karşısında Marvel ve Capcom ailesine ait karakterler çıkıyor. Thanos hikâyede garip bir yerde ve taşların kaderi hakkında önemli bir rolü var ama ben hikâyeyi geneli itibariyle hiç sevmedim. Konu sanki kitabın ortasında başlıyor. Geriye dönük çok bilgi ve-



rilmiyor. "Kim, neden, niye?" gibi sorular sürekli ortalıkta. Karakterler oradan oraya anlamsızca koşuşturuyor. Olaylar hemen çözülüyor ve ilginç hiçbir şey olmuyor. Kuru mu kuru bir hikâye var yani. *Injustice 2*'den sonra hele, iyice bayat geldi bana. Bunun üzerine bir de son 10 yıldır bir dövüş oyununda gördüğüm en en kötü modellemeleri görünce, irkilerek oynadım bu modu. Kamera karakterlerin suratına her yakın çekim yaptığında kafamı çevirmek zorunda kaldım. "Çin'de mi tasarlatmışlar bunları?" diyeceğim ama *The King of Fighter XIV* bile bu kadar kötü değildi. Capcom'un *MvsCI* için geçmişten bazı dersler almış olması iyi ama işin makyajından bu kadar basitçe ve gereksizce vazgeçmiş olmasını görmezlikten gelemiyorum.

EKİPTE KİMLER VAR?

MvsC oyunlarında kadro çok önemlidir. Serinin bir önceki oyununda 50 karakter olunca insan haliyle hem Marvel hem Capcom tarafına doymuştu ama *Infinite* 30 karakterle geliyor. *SFV*'e göre kıyaslarsak iyi tabii ki ama *MvsC* oyunlarına göre iyi sayılmaz. *MvsC3* 36 karakterle gelmişti misal. Capcom hem daha az karakterle oyunu masamıza koyuyor, bunu yaparken de inanılmaz heyecanlı bir topluluk olduğunu biliyor ama bu 30 kişilik kadro üzerinde düşünmemiş. Allah aşkına ne işi var artık Chris Redfield'ın, Frank West'in, Nathan Spencer'ın hatta Zero'nun kadroda? Capcom'da karakter mi kalmadı? On yıl yeter eldeki karakter kataloğu ama "zaman dar, yeni hareket seti yapamayız, eskileri koyalım" zihniyeti tümüyle oyunda hissediliyor. Marvel tarafı da farklı değil ama neyse ki Marvel'de o kadar radikal kararlar alamazlar. Tabii ki Iron Man, Spider-Man, Hulk, Captain America, Thor gibi karakterleri koyarlar ama Ghost Rider'a ihtiyaç var mıydı gerçekten? Yine de Capcom tarafına gelen Jedah (Darkstalkers sevenler bilir), Marvel tarafına gelecek olan Venom ve Gamora iyi seçimler.

1500 MİLYON COMBO HIT!

İster eski bir *MvsC* oyuncusu olun ister yeni; oynaması en basit dövüş oyunlarından biri bu seri. Şimdi bir de LP tuşuna defalarca basarak oto kombo fonksiyonu getirmişler ki mantıklı bir hareket. Tabii çok kompleks kombolar da var. Yerden havaya, havadan duvara, duvardan yere, yerden tekrar havaya, havada döv döv, sonra özelleri boşalt, diğer karakteri maça sok, onla havadan kombolar, yerden kaldırmalar, özeller, taşları aktifleştirmeler derken parmaklarınız düğümlenebiliyor ama siz o kadarını dert etmeyin. Komşu çocukları sıkarsa online moda girin, Başlangıç Ligi var, acemiler için, orada oynayın. Biraz alışınca Casual'da damlayın. "Tamam artık, oldum ben" derseniz rütbe maçlarına girin ve güzel bir sopa yiyip süreci baştan alın… Netcode nasıl mı? PS4'te fena değildi açıkçası ama maç eşleştirme henüz sorunlu diyebiliriz.

Uzun uzun bekledik ve acele mi acele yapılmış bir *Marvel vs Capcom* oyunu çıktı karşımıza. Şu anlık tek umudum oyunun sahiplenilmesi ve adam edilmesi. Kadro zenginleşecek, dengeler oturacak. E-spor tarafında oyunun geleceği olabilir. Bir sonraki Marvel'ı bu kadar çok isterken de lütfen iki kez düşünün.

HANGİ TAŞ BANA YAKIŞIR?

TIME STONE: Yeşil renkli bu taşı alırsanız oyun içinde yerden ve havadan ileriye doğru vurulmaz olarak dash atabilirsiniz. Rakibe yaklaşmak için harika bir yol. Ayrıca taşı aktif hale getirirseniz normal hareketlerinizin recovery zamanlaması ortadan kalkmakta ve taşın aktif olduğu süre boyunca pek çok saçma kombo yaratabilmektesiniz. Verilen hasar düşük tabii ki.

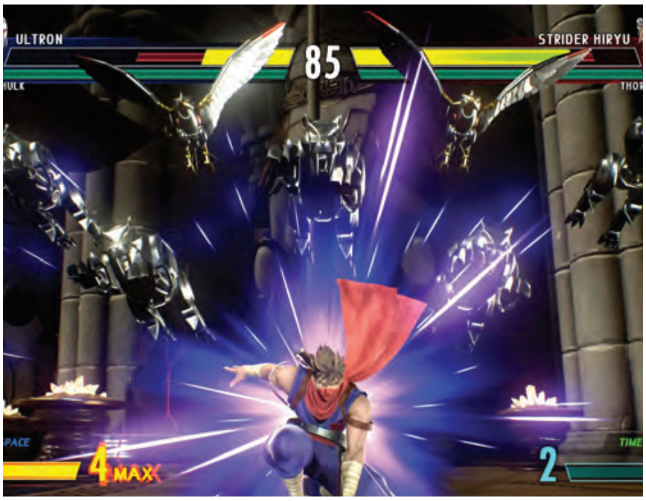
REALTY STONE: Kırmızı renkli bu taşı alırsanız kırmızı bir orb atabilirsiniz. Bu orb ekranın yarısı kadar bir mesafe rakibi takip edip çarpmakta. Bunu kullanarak rakibin gardını kolayca açabilirsiniz. Taş aktif olunca da dört tuşun her biri ekranın farklı bir yerinde özel hareket yapmakta. Size ait taraftan bir alev dalgası veya rakibin altında elektrik dalgası gibi. Ekrana iki karakter sokarsanız olasılıklar da artıyor.

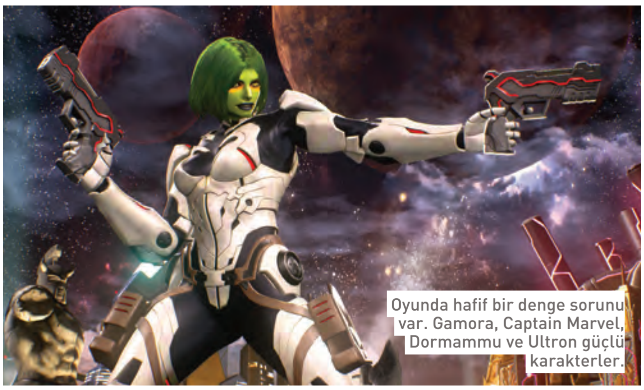
MIND STONE: Rakibi kaptığınızda rakip epey bir bayılma sekansına düşer bu turuncu taş sayesinde. Siz de en okkalı kombonuzu yapabilirsiniz böylece. Tabii oyunda birini kapmak son derece de zor, onu da belirteyim. Taşı aktifleştirdiğinizde güç barınız son sürat sürekli dolar. Siz harcarsanız yine dolar.

POWER STONE: Mor renkli bu arkadaşı kullandığınızda rakip duvara çarpar, sonra havada süzülerek yere doğru düşer. Bu da size ekstra bir kombo yapma hakkı verir. Halihazırdaki kombo setup'larınızın arasında kullanırsanız yeni bir potansiyel doğurduğunu görürsünüz. Taşı aktifleştirdiğinizde oynanış değişmez ama verdiğiniz hasar katlanır ve duvardan sekme artar.

SPACE STONE: Mavi taşlı güzelimizi kullandığınızda rakibi kendinize doğru birkaç adım çektiğinizi görebilirsiniz. Peş peşe yapabilirsiniz. Özellikle 3 barlı özel vuruşu kapmalı olan karakterlerde çok işe yarıyor (kendinize çekin ve hemen kapın). Taş aktifleştiğinde rakibi bir kutu içine alırsınız. Bu sırada rakip kutu dışına çıkamaz, karakter değiştiremez. Siz kutu içine rahatlıkla girer, çıkar ve vuruş yapabilirsiniz. Rakip için bayağı sinir bozucu.

SOUL STONE: Bu sarı taş, altı taş içinde en acayip olanı. Hünerli ellerde en ölümcül olanı da diyebiliriz. Maç esnasında ufak bir kıvılcım atsa da (işe yaramıyor) taşı aktive ettiğinizde ortalık şenlik alanına dönüyor. Diyelim ki ekranda ölen bir karakteriniz var, yerde yatıyor. Soul taşını aktive ederseniz ölen karakteriniz az bir canla diriliyor ve ekranda iki karakteri birden yönetmeye başlıyorsunuz. Dilerseniz yan yana, dilerseniz rakibi ortaya alıp sağlı sollu saldırabiliyorsunuz. Eğer takımınızda sinerji varsa, kimse bu ataklara uzun süreli korunamaz, mutlaka bir kombo fırsatı yakalarsınız.





Oyunda hafif bir denge sorunu var. Gamora, Captain Marvel, Dormammu ve Ultron güçlü karakterler.

+

- Online lobi sistemi ilginç
- Taş sistemi
- 2vs2 dövüşler
- Oynanış derinleşebiliyor

−

- Modellemeler çok fena
- Kadro seçimi çok kötü
- Az karakter var
- Denge sorunları

6+

SON KARAR

Gerçekten şu an başka bir dövüş oyunu seçeneğiniz yoksa deneyebilirsiniz ama meşgulseniz birkaç yama, indirim filan beklemenizi öneririm.

one ps4

DESTINY 2

HER ŞEYİNİZ ELİNİZDEN ALINDIĞINDA SİZ NE YAPARDINIZ?

YAZAN **SABRİ ERKAN SABANCI**

Destiny'nin ilk raid'i olan Vault of Glass'ı yapışımı hâlâ dün gibi hatırlıyorum. Oyunu yakın arkadaşlarımla oynayabilmek için Xbox One'ımı Playstation 4'le takaslamıştım, gecenin bir vakti Skype'ta muhabbet ederken bir *Destiny* LFG sitesinden raid grubu aramaya başladık. Ben ilk defa, arkadaşım da ikinci defa yapacaktı. O yüzden özellikle daha önce raid'i yapmamışlara yardımcı olabilecek bir ekip aradık. Kısa bir süre sonra muhabbeti güzel, gayet yardımsever bir ekip bulduk. Vault of Glass'ın o kapılarının açılışı, Templar'la kapışmamız, Gorgon mağarasında kayboluşumuz ve en sonunda Atheon'la olan o kapışma (ve tabii ki Atheon'dan bana raid'de düşebilecek en kötü silahın düşmesi)… Tarih 6 Aralık 2014'tü.

Evet, biliyorum. Tarihine kadar bilmem gerçekten tuhaf. Ama inanın 6 Eylül'e kadar ben de bilmiyordum tam tarihini. Eğer ilk oyunu oynadıysanız *Destiny* 2 sizi istilaya uğramış Tower'a atmadan önce ilk oyundaki önemli etkinlikleri ne zaman ve hangi ekiple bitirdiğinizi gösteriyor, sizi bir nostalji yolculuğuna çıkarıyor. Ben bile *Destiny 2*'nin betasıyla oyuna karşı heyecanımın sıfıra inmesinden sonra bu kısa yolculukla birlikte "EVET ŞİMDİ HEYECANLANDIM!" moduna girdim. Bu arada hepinizden o beta yazısı için de özür dilemek istiyorum, çok sevdiğim bir oyunun ilk olarak göstermeyi tercih ettiği şeylerin onlar olması gerçekten beni hayal kırıklığına uğratmıştı.

BETADAN FAZLASI

Ama bana inanın, *Destiny 2*'nin betada gösterildiği haliyle pek alakası yok. Oyunun herhalde kendini en çok geliştirdiği nokta hikâye sunumu ve hikâyenin kendisi. İlk oyundaki "söylemek isterdim ama vaktim yok" klişeleri, "Darkness" diye genel bir kavram kullanılıp bahsedilen ana kötü karakter gibi saçmalıkların hiçbiri *Destiny 2*'de yer almıyor. Özellikle ilk oyunun *The Taken King* DLC'yle birlikte kendini toplayan sunum *Destiny 2*'de gerçekten apayrı bir noktaya ulaşıyor. Hikâyede bu sefer bir amacı, bunu yapmak için gayet geçerli sebepleri ve gücü olan bir düşman var karşımızda. Yanımızda da kendi hikâyeleri ve amaçları olan yoldaşlar var. Hikâyenin bir başlangıç ve bitiş noktası var. Hatta ve hatta hikâyeyi bitirdikten sonra olayları raid'e bağlayan bir tane de "after-credits" videosu var. Spoiler vermemek için elimden geldiği kadar hikâye üstünde durmamaya çalışıyorum, ama inanın ilk oyuna kıyasla *Destiny 2*'deki gelişmeleri görmezden gelmek imkânsıza yakın.

> **İLKİNE KIYASLA MÜKEMMEL AMA HÂLÂ VASATI GEÇEMEYEN BİR SENARYOSU VAR OYUNUN.**

Ancak *Destiny 2*'nin sıkıntılarından bir kısmı burada başlıyor. Oyunun hikâyesi ilk oyunla kıyaslayınca gerçekten mükemmel ancak hikâye anlatımı ve genel olarak senaryoyu düşününce piyasadaki herhangi bir FPS'den üstün olmadığını, hatta biraz ortalamanın altında kaldığını fark ediyorsunuz. Hikâyeyi o "ilk defa oynama" heyecanı geçtikten sonra tekrar oynarken bazı karakterlerin senaryodaki gereksizliğini, ana karakterin amaçlarının ve yapacaklarının aslında klişe olduğunu ve


Çapkın romantik Zörk'ü dans provası sırasında görüntüledik.









NPC DEYİP GEÇMEYİN, ONU İLK DESTINY'DE YETERİNCE YAPMIŞTINIZ ZATEN.



YENİ SHADER SİSTEMİ

Oyunda hem en çok sevilen hem de en çok tepki çeken şeylerden biri yeni shader sistemi. Eskiden tek bir tane shader kullanıp, tüm zırhı tek renge boyayabildiğimiz sistem şimdi her zırha ve exotic harici her silaha ayrı ayrı uygulanabilir hale getirildi. Ancak ufak bir sıkıntı var, bir shader'ı bir zırhta ya da silahta kullandığınızda o shader'ı çıkarıp tekrar kullanamıyorsunuz. Çok sevdiğiniz bir shader'ı yanlışlıkla daha güçsüz ya da sevmediğiniz bir ekipmanda kullanırsanız o shader gitmiş oluyor. Evet, oyunu oynadıkça daha fazla shader kazanabiliyorsunuz ya da Bright Engram alıp onlardan çıkarabiliyorsunuz ama ben hala EN AZINDAN legendary kalitesindeki shader'ların çıkarılabilip tekrar kullanılabilmesi taraftarıyım.

aslında her olayın ne kadar çabuk geliştiğini görmek üzücüydü. Oyunun başında inanılmaz derecede harika verilen "her şeyi kaybetme" hissi daha oyunun ilk saatinde kayboluyor, tekrar kendinizi Cabal'lara yumruklarla, süperlerle dalarken buluyorsunuz.

Hikâye ve anlatım kısmında tabii ki daha fazla gelişme var, yok değil. Herkesin ilk oyunda şikâyetçi olup durduğu Grimoire kartları ve onların sadece Bungie'nin sitesinden okunabilmesi olayına da *Destiny 2*'yle son verilmiş. Artık oyundaki lore'u okumak için exotic ya da özel legendary ekipmanlarda ve alt sınıflarda L2/LT tuşuna basmanız yeterli. *Dark Souls*'un kullandığı bu yöntem herhalde *Destiny* için de en uygun yöntemdi. İlk oyundaki gibi buradaki ekipmanların da lore'u gerçekten harika. Tabii hiçbirininki Thorn ve The Last Word kadar olamaz da, oralara girmeyelim şimdi.

Bunun yanı sıra sadece getir götür işlerini yaptığınız NPC'lerin de oyunun hikâyesinde bir yeri, bir amacı, kişiliği var. European Dead Zone'daki Devrim Kay ve Hawthrone'un Son Şehir'den kaçıp kendi kendilerine yıllardır Light'sız bir şekilde yaşamaları, Titan'daki Sloane ve Zavala'nın arasındaki üstat-öğrenci bağı, Nessus'daki Exodus Black gemisinin yapay zekâsı olan Failsafe'in çift kişilik sıkıntısı yüzünden Cayde-6'le arasında oluşan eğlenceli diyaloglar ve Io'daki çılgın-Warlock Asher Mir'in Pyramidion'da yaşadıklarından dolayı Vex'le kafayı yemesi… NPC'lerin ilk oyunda "Tamam, görevi yapınca buna veriyoruz"dan öteye gidememesi gerçekten can sıkıcıydı, ancak şimdi *Destiny* oynayan arkadaşlarım arasında "Ben Asher Mir'i seviyorum ya", "Favorim kesinlikle Devrim abi" gibi muhabbetler dönmesi gerçekten hoş. Ve evet, Devrim Kay'e Devrim abi diyorum. Daha samimi oluyor öyle.

EFSANE GELİŞİYOR… MU?

Tabii siz ana hikâye görevlerini yapıp bu karakterlerle karşılaşırken karakterinizi de bir yandan geliştiriyorsunuz, seviye atlatıyorsunuz, yeni yetenekler açıyorsunuz. Hatta oyun size daha erken sayılabilecek vakitlerde exotic ekipmanlar vermeye bile başlıyor.

Hatta ve hatta biraz daha düşününce oyunun size onu bayağı erken verdiğini fark ediyorsunuz. Peki, nedenini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız bulabildiniz mi? Ben yardımcı olayım: Çünkü karakterin gelişim kısmı çok kısa sürüyor.

Hani bir iki paragraf önce bahsetmiştim ya her şeyi kaybetme hissinin çabuk bitmesinden… *Destiny 2* size "karakterimi geliştireyim, ona bağlanayım" gibi hisler yaşatmak adına inanın çabalamıyor. Oyunda maksimum seviyeye ulaşmak çok kolay, sonrasındaki "Light" seviyesini ya da çoğunluğun artık dediği gibi güç seviyesini arttırmak da bir o kadar kolay. Bu olay çoğunluğun hoşuna giden bir şey, ancak benim beklediğim şey gelişimin biraz daha uzun sürmesi, oyunda üst seviyeye ulaşmak için biraz daha çaba sarf etmekti. İnsanı ister istemez bu yepyeni bir tecrübe mi yoksa *Destiny*'yi PC'ye çıkartmak için yapılan bir stand-alone DLC mi diye düşündürüyor.

Karakterlerin alt sınıflarının ve onların yetenek ağaçlarının da tamamen değiştiğini belirtmek gerek. *The Taken King*'le gelen alt sınıflar da çok şükür *Destiny 2*'de bulunmakta. Her ne kadar yeni yetenek ağacı sisteminin aşırı derecede basit olduğunu ve oyuncuyu sınırlandırdığını düşünsem de o alt sınıfları almak için yaptığınız görevlerdeki o atmosfer, her sınıfın Vanguard ve genel olarak insanlık için ne manaya geldiğinin o sınıfların üstatlarından hikâyeler dinleyerek anlatılması gerçekten mükemmel bir detay olmuş. Karakterinize ve seçtiğiniz sınıfa bağlanabildiğiniz oyundaki sayılı anlardan birisi kesinlikle bu alt sınıf görevleri. O yüzden "Sunbreaker ne ya, o kalsın ben bunlarla mutluyum" demeyin, o görevleri yapın.

DÜNYAYI KURTARDIKTAN SONRASI

Ana senaryo görevlerini bitirdiniz, karakterinizin tüm alt sınıflarını açtınız, 20. seviyeye ulaştınız… Geriye yapılacak ne kaldı? Tabii ki de raid. Ama raid'i yapmak için önce kendinizi güçlendirmeniz gerekiyor. Ve bu sefer ilk oyuna kıyasla biraz daha fazla yolu var bunun.





Yeni görev sistemi ilk oyuna kıyasla bayağı başarılı.



Destiny 2'de ilk oyuna göndermeler olsa da konseptin sil baştan senaryolaştırıldığı yepyeni bir oyun bu.



Bunlardan en çok hoşuma gideniyle başlamak istiyorum, ilk oyunda da bulunan ancak pek ilgi görmeyen, *Rise of Iron* ek paketine kadar da yapması gerçekten anlamsız gelen Public Event'ler. İlk oyunda haritada boş boş gezerken karşınıza çıkan bu görevlerin artık nerede ve ne zaman başlayacağını yeni haritamızda görebiliyoruz ve bunlar hem Light seviyenizi yükseltmek için en hızlı yollardan, hem de (eğer bölgede yeterli insan varsa) çok eğlenceli. İlk oyundaki Public Event'lere kıyasla etkinliklerin çeşitliliğinin fazla olmasının yanı sıra, daha fazla ödüllendirildiğiniz gerçeği de var. Hatta PvE kısmında sizi en çok ödüllendiren etkinlikler kesinlikle bunlar. Ayrıca Public Event'lerde bazı şeyleri tetikleyerek o etkinliğin daha zor ama daha fazla loot veren Heroic versiyonunu açabilmeniz de hoş bir detay olmuş.

Bir sonraki Public Event nerede diye haritanızı açıp bakarken değişik değişik simgeler illa ki dikkatinizi çekecektir. Bunlar da *Destiny 2*'nin tanıtımlarında çokça adı geçen Lost Sector ve Regional Chest'ler. Regional Chest'leri sadece bir defa açabiliyorsunuz, ilk oyundaki Golden Chest'lerle aynı mantıktalar. İçlerinden genellikle en fazla Rare kalitede eşyalar çıktığından bunları Light seviyenizi yükseltmeye çalışırken açmanız daha mantıklı olur.

Lost Sector konusunda da biraz hayal kırıklığına uğradım diyebilirim. Yaptığınız şey temel olarak haritada işaretlenmiş bölgeye gidip o zindandaki boss'u öldürdükten sonra sandıktaki loot'u almak. Konsept olarak kulağa hoş geliyor, hatta ilk birkaç seferde bayağı da zevk aldığımı söylersem yalan olmaz. Ancak Lost Sector'den çıkacak eşyanın çok kısa bir süre sonra değeri kalmıyor. Gelişim süreci biraz daha uzun olsaydı ya da Lost Sector boss'larının zorluğu ve alacağınızın eşyanın değeri sizin Light seviyenizle birlikte artsaydı ömürleri daha uzun olabilirdi, ama Lost Sector maalesef Public Event beklerken arkadaşlarınızla "aa burada da Lost Sector varmış girelim bari" diyeceğiniz bir etkinlikten öteye gidemiyor.

Açık dünyada yapabileceğiniz etkinlikler arasında Cayde-6'den alabileceğiniz "Cayde'in Zulası" görevleri de bulunmakta. Bunları yaparak oyunun ve özellikle Cayde'in hikâyesi hakkında ilginç detaylar öğrenebi-



İLK OYUNU OYNAMADIM

Şu dönemde oyuncu kitlesinin iyice büyümesinden, oyunların yağmur gibi yağmasından ve günümüz yaşam şeklinin yarattığı vakitsizlikten dolayı her devam oyunuyla alakalı sorulan ilk sorulardan biri "Önceki oyunları oynamam gerek var mı?" oluyor. Destiny 2 de bu sorunun kurbanı ve diğer oyunlara kıyasla Destiny 2'yi oynayabilmek ya da tadını çıkarabilmek için kesinlikle ilk oyunu oynamanıza gerek yok. Destiny 2 aslında Bungie'nin bir nevi "A Realm Reborn"u olduğundan yan görevlerdeki göndermeler dışında Destiny 1 oynamayı gerektiren şeylerin sayısı bir hayli az. Ayakları daha sıkı yere basan bir evren, kendini dolu hissettiren açık dünya ve herkesi rahatlıkla oyuna bağlayabilen ve benim biraz abartı olduğunu düşündüğüm yeni loot mekaniğiyle Destiny 2 yeni oyunculara bayağı açık bir oyun. Özellikle de PC oyuncularına.



DESTINY 2'NİN PVP'Sİ ESKİYE GÖRE DAHA AĞIR AMA BİR O KADAR DA TAKIM ODAKLI. EVET, KONUMUZ ESPOR.

lıyorsunuz. Ayrıca yine Cayde'in her hafta verdiği ve Light seviyenizi yükseltecek Flashpoint görevini de açık dünyada Public Event yaparak tamamlıyorsunuz. *Destiny 2*'nin açık dünyasında yapabileceklerinizin sayısı daha fazla ve karşılığında aldığınız ödüllerin değeri ilk oyunu utandıracak derecede iyi. Evet, biraz açık dünyaya kaptırdım ama merak etmeyin, Strike'ları unutmadım.

Strike'lar ilk oyuna kıyasla gerçekten, GERÇEKTEN daha iyi. İlk oyunda "şuraya git, adamları öldür, Ghost'un kapıyı açarken adam öldür, buraya git, adamları öldür, boss'u öldür"den öteye gidemeyen Strike'lar bu sefer bundan öteye gidip, gerçekten de bir DVO zindan görevleri gibi hissettirmeyi başarıyor. Her Strike'ta farklı bir mekanikle ve farklı bir boss'la karşılaşıyorsunuz. Boss dövüşleri bir odada duran kocaman bir yaratığa sıkmaktan daha fazlası olmuş. Her biriyle savaşırken Strike'ın başlarında size gösterilen bazı mekanikleri uyguluyorsunuz ya da boss'ların birden fazla fazı oluyor. Benim herhalde şu ana kadar en zevk aldığım boss dövüşleri Pyramidion ve The Arms Dealer Strike'larınınkiler olsa gerek. Ayrıca Strike'ların ilk oyundaki "ya işte git şu ırkın şu adamını döv şimdi" kafasındaki hikâyelere sahip olmayıp ana senaryoya bağlı olmaları da gerçekten mükemmel. Ama şöyle ufak bir sıkıntım var: Strike'lar harcadığınız vakte kesinlikle değmiyor.

"Kardeşim o kadar övdün, farklı mekanikler falan dedin ne demek değmiyor?" diyorsunuz şu an değil mi? Evet, haklısınız. Ama bildiğiniz üzere Strike'lar end-game etkinliği. Ve bir DVO tarzındaki oyunda end-game etkinliğini yapma sebebiniz ya seviyenizi yükseltip daha güçlü ekipmana sahip olmaktır ya da o göreve özel ekipmanları almaya çalışmaktır. Ancak *Destiny 2*'de Bungie hem daha güçlü ekipmandan, hem de özel ekipman kavramından vazgeçip *Destiny 1*'in ilk yılındaki haline geri dönmüş. Bu kadar iyi tasarıma sahip Strike'ların Nightfall dışında sadece iki tane hata yüzünden değersiz hale gelmesi gerçekten can sıkıcı.

ADAM ADAMA DEĞİL OMUZ OMUZA

Oyunun PvP kısmına gelecek olursak işler biraz değişiyor. Değişiklikler var, *Destiny*'nin PvP anlayışını tamamen değiştiren değişiklikler hem de.

Öncelikle Crucible'ı açtığınız zaman sadece iki tane oyun modu seçeneğinizin olduğunu göreceksiniz. Quickplay'de Control, Clash ve Supremacy gibi daha az takım oyunu gerektirmesi gereken modlar rastgele bir şekilde dönerken Competitive'deyse Countdown adı altında, CoD'daki Search & Destroy'u anımsatan bir modla, takımların sadece belirli bir tekrar spawn olma sınırı olan Survival modu dönmekte. Quickplay kısmı size bağlantı olarak en yakın oyuncuları bulurken, Competitive de sizin yetenek seviyenize göre oyuncu buluyor. En azından Bungie böyle diyor.

Oyundaki çoğu değişiklik de PvP'de gözünüze çarpmaya başlıyor. Süperlerinizin ve yeteneklerini-

HANGİ OYUN MODUNDA HANGİ ALT SINIF KULLANMALI?

Bunların hepsi birer öneridir. Siz tabii ki kendi favorilerinizi ya da daha etkili olduğunu düşündüklerinizi seçebilir ya da önerilerimin hatalı olduğunu düşünüyorsanız istediğiniz kullanabilirsiniz.



TITAN

PVE

Rahatlıkla Sentinel alt sınıfını önerebilirim PvE etkinlikleri için. Kalkanınızla vereceğiniz hasarın ve kalkanı fırlatarak etrafı temizleyebilmenizin yanı sıra Mask of the Quiet One exotic kaskıyla Void hasar verdiğinizde canınızı doldurmaya başlayabiliyorsunuz. Ayrıca Code of the Protector yetenek ağacını seçerek L1 + R1 / LB + RB tuşlarına basılı tutarak ilk oyundaki Defender süperi olan Ward of the Dawn'ı da kullanabilmeniz Sentinel'i PvE için en etkili alt sınıf yapıyor.

PVP

Titan'ların PvP için en iyi alt sınıfı Striker. İlk oyundadaSunbreaker gelenekadarTitan'ların PvP için tek tercihi olan Striker, Destiny 2'de inanılmaz güçlü, hatta biraz OP olmuş. EskidenFistofHavoc'u birdefakullandığınızdasüperinizbitiyorken şimdiüstünesüperinizi kullanmaya devam edebiliyorsunuz. R1/RB'yleortamesafedeki düşmana Shoulder Charge atıp R2/RT'yle de tekrar Fist of Havoc kullanabiliyorsunuz. Yetenek ağacında Code of the Earthshaker alıp çift el bombasının tadını çıkarabilirsiniz.

WARLOCK

PVE

İnanın hangisini alırsanız alın pişman olmazsınız. Etraftaki düşmanları temizlemek için Stormcaller ve Crown of Tempest exotic kaskı ikilisiyle bu işi diğer sınıflardan daha iyi yapabilirsiniz. Dawnblade ya da Voidwalker kullanarak boss'lara gayet sağlam hasar verebilirsiniz. Temel olarak PvE'de elinizdeki exotic zırhlara göre seçiminizi yapmanızı tavsiye ederim, çünkü en sağlam exotic zırhlar kesinlikle Warlock'larda.

PVP

İlk önce PvP için de aynı şeyleri yazmayı düşündüm, ancak Stormcaller alt sınıfının PvP için daha iyi olduğu gerçeğini kabul etmek lazım. Düşmanlara fazla yaklaşmadan öldürebilmenizin yanı sıra alt sınıfın sahip olduğu iki yetenek ağacı da PvP'de gayet işinize yarayacak özellikler veriyor. Attunement of the Elements yetenek ağacı ve Crown of the Tempest exotic kaskıyla birlikte PvP'de bayağı sinir bozucu bir düşman olabilirsiniz :)

HUNTER

PVE

GunslingerveCelestial Nighthawkexotickaskıylaboss'larasağlam hasar verebilir ya da Arcstrideraltsınıfıyla düşmanı rahatlıkla temizlersinizamabenimönerimkesinlikle Nightstalker. Erişim alanında olan herkesi bir"iple"bağladığınızı, düşmanı yavaşlatıp daha fazla hasar almasınısağladığınızı düşünün. Ayrıca Way of the Pathfinder'la süperinizebağlanmış düşmanlar öldürüldüğünde takımınızdakilerinsüperlerinin dolmasını sağlayan OrbofLightüretip,süperinizi de birden çok kullanabiliyorsunuz.

PVP

İlk oyunda PvP 6v6 olduğundan özellikle Control modunda yine Nightstalker'ıönerebilirdim,ancakşimditüm modlar 4v4 olduğundan biraz abartı bir süpermiş gibi geliyor banaNightstalker.Yine de Way of the Trapper yetenek ağacının düşmanlarıişaretleyip belirli bir süreliğine nerede olduğunu görebilme yeteneğindenfaydalanabilirsiniz. Amasüperinizin de işe yaramasınıistiyorsanız venişanalmayeteneklerinizegüveniyorsanız Way of the Sharpshooter yetenek ağacıyla birlikte Gunslinger'ı önerebilirim.




Eski Destiny'yi özleyenler, oyunda temsili olarak yer bulmuş kendine.



Görmekte olduğunuz Hunter birazdan başına geleceklerinin farkında değil.

zin geri dolma sürelerinin uzunluğunu rahatsız edici bir derecede hissediyorsunuz. Betayı oynadıktan Bungie'nin bunları düzelteceğini ummuştum, ancak pek de bir şeyin değişmemiş. Ayrıca yeni silah sistemi de PvP'de etkisini gösteriyor. Eskiden Primary, Special ve Heavy olan silah seçenekleri şimdi Kinetic, Energy ve Power olmuş. Power silahınızın mermisini almak isterseniz de haritanın belirli yerlerinde ara sıra beliriyor ancak sadece takımdan bir kişi alabiliyor. Ve bana kalırsa bütün bu değişiklikler ilk oyunla karşılaştırınca büyük bir geriye adım.

Bungie oyunu yavaş oynanışa sahip, silahlı çatışma ve takım oyunu odaklı, piyasada şu an daha iyileri bulunan bir eSpor oyununa çevirmeye çalışıyor. Bu kararı kendi istekleriyle mi aldılar bilmiyorum ama piyasada yeterince fazla olan bir şeyi neden yapmak istediklerini anlayamıyorum. İlk oyun o sıra piyasada olan her şeyden farklıydı, çoğunluğun oynama sebebi de buydu. *Titanfall* dışında da bir rakibi yoktu. PC'de de betayı oynadım ve PvP'nin gerçekten PC'ye uygun olarak tasarlandığını söylemek abartı olmaz. Ancak şu an oyunu konsolda inceliyoruz, *Destiny*'nin kitlesinin çok büyük bir kısmı konsol oyuncusu ve PvP'de yapılan değişimler konsola uygun değil. Sadece PVP oynama niyetiniz varsa PC versiyonunu beklemenizi tavsiye ederim. Ayrıca herhangi bir rütbe sistemi olmayan bir "rekabetçi" PvP modu mu olur Allah aşkına?

BASKIN BASANINDIR!

Destiny'yi büyük bir kısmın oynamasının sebebi raid'leri tabii ki. Bungie, *Destiny 2* PvE'sindeki harika tasarım seçimlerini yeni raid'e de uygulamış ve *Destiny*'deki şu vakte kadar çıkmış olan en iyi, en eğlenceli ve en zor raid'lerinden birini ortaya koymuş. Raid alanının tasarımı ve atmosferi bayağı üst seviyelerde.

Raid'in beni bayağı ters köşe ettiğini de söylesem yalan olmaz. Cabal ırkıyla alakalı bir raid'in ben biraz daha King's Fall gibi olacağını, sürekli büyük bir Cabal'la koca bir Antik Roma Dönemi'nden kalmış arena gibi bir yerde savaşacağımızı düşünüyordum. Yanılıyormuşum, hatta yanıldığıma ilk defa bu kadar mutlu oldum. Leviathan raid'i sizin üstünüze sürekli boss atmak yerine üstünde gayet iyi düşünülmüş, takım oyunu ve sürekli iletişim gerektiren, hem zor hem de eğlenceli bulmacalar çözmekle uğraştırıyor. Ayrıca raid'in hikâyeyle bayağı bir bağlı ve bazı şeyler için mantıklı açıklamaları olması gerçekten hoşuma gitti. Biliyorum, diğer raid'ler de hikâyeye bağlıydı ama Leviathan nedense bu bağı daha fazla hissettiriyor. İlk oyundaki raid'lere kıyasla tek can sıkıcı noktası her raid alanında her oyuncunun sadece bir tane oyuncu canlandırma hakkı var ve 30 saniye içerisinde ölen oyuncuyu tekrar canlandırmazsınız herkes ölüyor. Evet, can sıkıcı ama bu da herkesi iyi oynamaya zorluyor. Ama insan ister istemez Prestige zorluğu için Bungie neler planlıyor diye korkmuyor değil.

YENİ BİR ÇAĞIN DOĞUŞU

Destiny 2'yle eğer bir ilişkim olsaydı şu an Facebook'ta "karmaşık bir ilişkisi var" işaretlenmiş olurdu. Hâlâ iyi bir oyun olduğunu düşünüyorum. Oynaması hâlâ zevkli, arkadaşlarınızla oynadığınızda o zevk daha da artıyor. Nightfall'u ya da raid'i bitirince hissettiğiniz o "BAŞARDIK!" hissi hâlâ harika. Ama ilk oyunda olduğu gibi *Destiny 2*'de de sıkıntılar, hatalar ve yanlış seçimler var. Ve inanın ilk oyuna 3600+ saat gömdükten sonra ben biraz sıkılmaya ve Bungie'nin aldığı bazı kararlar yüzünden ilk oyundan aldığım zevki burada alamamaya başladım. O yüzden daha önce hiç *Destiny* oynamadıysanız, bu formülden sıkılmadıysanız ya da PC'de oynayacaksanız verdiğim puana 1 puan daha ekleyip oyunun tadını çıkarabilirsiniz.

+

- İlk oyuna kıyasla daha oturaklı bir hikâye
- PvE aktiviteleri bol
- Lore oyun içine eklenmiş
- Evrenin ve karakterlerin sunumu
- Destiny evrenindeki en iyi raid'e sahip

−

- Yeni silah sistemi
- Genel olarak oynanış ağır hissettiriyor
- PvP odaklı olup hâlâ rekabetçi modu olmaması...
- Boşa harcanan Strike'lar

7+

SON KARAR

Yılın oyunu kesinlikle değil ama inanın raid'den sonra bir süreliğine öyleymiş gibi hissedeceksiniz.

TÜR: DVO / FPS **YAPIM:** Bungie **DAĞITIM:** Activision / Aral **KUTULU FİYATI:** 300 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 254 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/destinythegame

TÜR: Strateji **YAPIM:** Kite Games **DAĞITIM:** Kalypso Media Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Playstore), 75 TL (Steam), 179 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-120-ss4

SUDDEN STRIKE 4

Dedenin dönüşü!

BUĞRA ÖZKAN

Sudden Strike serisine "dede" diyeceğim zira bu türün, yani İkinci Dünya Savaşı temalı strateji oyunlarının dedesi sayılır. Seriyi bir karaktere büründürsek "buralar dutluktu oğlum bir zamanlar" diyecek o karakter *Sudden Strike* olurdu.

Hatırlayalım; ilk *Company of Heroes*'a kadar *Sudden Strike* iki oyun çıkardı (2000 ve 2002) ve çok beğenildi. Gelgelelim üçüncü oyundaki düşüş ya da rakipler yükselirken onun sahip olduğu yatay gelişim eğrisi, kullanıcıları kendine çekemedi. *Sudden Strike 4* de bundan farklı bir kadere sahip değil. Bu ormanların kralı artık *Company of Heroes* serisi ve bu yüzden de oyunun incelemesini ister istemez *CoH*'la karşılaştırarak yaptım.

Ah... Nereden başlasam bilemedim. Sıkıntımız büyük. Direkt olarak konuya gireceğim: 4 harita var. Evet, 4. Bir strateji oyunu yapıyorsunuz ve buna mod desteği ekleyip "nasılsa modcular yapar" diyerek "4" tane harita koyuyorsunuz. 4 nedir? Editör de sadece harita yapmaya yarıyor zaten, hikâye oluşturulamıyor. Daha da kötüsünü söyleyeyim, verilen 4 harita hayal kırıklığı. Oynayacak kişi sayısına göre büyüyüp küçülmedikleri gibi, bir yarım haritanın simetriğinin alınıp eklenerek tamamlanması ile yapılmışlar.

Oynayanlar bilir, *CoH*'da savunma/siper mekanizmaları oldukça iyiydi. Burada yok. Yerde süründürme kısmı tamam da, niye kenarda duran çitin arkasında siper alamıyorum ben? Niye ayaktayım devekuşu gibi? Velev ki hendek buldunuz, girdiniz içine, orada da çok fazla hasar alıyorsunuz. Yani, normalden daha az tabii ki ama hâlâ hendek için fazla. Biraz dengesizlik var. Sonra mesela *CoH 2*'de rüzgâr geliyor, fırtına çıkıyor, tüm savaş bitiyor zira askerleri dondurmak istemezsiniz. Burada yok böyle şeyler. Sadece nehirlerin falan buzu kırılıyor o kadar. O da olmasaydı zaten ekranı kırardım.

GERİ DÖNÜLEMEME

En sinir bozucu özellikse oynanışın kendisinden geliyor. Haritalar dengeli değil. Kontrol noktası ele geçirmeye dayalı bir oynanış var. Peki bu neden sinir bozucu? Çünkü olur da bu noktaları kaybederseniz ve yeterince yedekte adamınız da kalmamışsa, oyun sizin için bitmiş demektir. Yapay zekâ bu noktaları çok korumaya yeltenmiyor ama bir oyuncuyla oynarsanız oraları bir daha geri alamazsınız ve oyunu kaybetmiş olursunuz. Ya hep ya hiç. Bu denli kesin uçlu bir oynanış hoş değil, geri dönüş şansı olmalıydı.

Tek kişilik tarafta 3 farklı hikâye var, Sovyetler, Almanlar ve Müttefikler. Her biri farklı dramlar ve zaferler anlatmaya çalışsa da artık demode bir his veriyor. "oraya git, şurayı yık, sonra asker göndereceğiz yeniden, onları da al, yeniden git" tarzında, sürekli benzer emirlerin verildiği hikâyeler bunlar. Geliştiricilerin savunduğu gibi bir özenmişlik göremiyorum. Benzer durum *CoH* serisinde de var belki ama *CoH*'un bu durumunu telafi edecek çok şeyi var.

Karakter sınırımız var (teşekkürler Ömer!) o yüzden hızlanıyorum: Müzikler güzel ancak özgün değil. Yapay zekâ sürekli ve hızlıca saldırmaya odaklı. Taktiksel derinlik yok. Kullandığınız generallerin ciddi bir fark yarattığını söyleyemem. Multiplayer sunucuları boş. Grafiklerse zamana uygun ve kaliteli.

Sonuç olarak, *Sudden Strike 4*, ağızda hoş tat bırakmayı başaramayan, atalarının hatırasına şanlı bir eklenti yapamayan sıradan bir oyun. Bence *Company of Heroes* varken almaya değmez.

+
- Grafikler
- Mod desteği

−
- Haritalar az
- Oynanış ya hep ya hiç düzeninde ve dengesiz
- Sadece rush yapmaya aklı yeten yapay zekâ
- Multiplayer odağı hiç yok

4

SON KARAR

Sanki, serinin ismini kullanıp ufaktan para kazanmanın derdine düşmüşler. Grafikler dışında eski oyunlardan bir farkını göremiyorum bunun.







Haritanın öbür yarısında bundan bir tane daha var.

SERİNİN KENDİ BIRAKTIĞI İZLERİ KAYBETTİĞİNİ GÖRMEK İNSANI ÜZÜYOR, HEM DE BU KADAR KÜÇÜK BİR HARİTADA...

TÜR: Hayatta kalma **YAPIM:** Hinterland Studio **DAĞITIM:** Hinterland Studio **DİJİTAL İNDİRME:** 55 TL (Steam), 110 TL (PSN), 98 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ **DAHASI İÇİN:** thelongdark.wikia.com



Kardeş sen hayırdır? Bizim ormana kamp kuruyormuşsun?

THE LONG DARK

Hayatta kalamama oyunu

NURETTİN TAN

Günümüzde oyun oynarken genellikle çok kolay olmasından yakınıyoruz. Hepimiz profesyonel oyuncularız ya, en zor oyunu sanki sabahları kahvaltı niyetine yiyoruz. Zor oyun yapın diye sağda solda atıp tutarken sonunda belamı buldum. Sevgili Hinterland Studio, tamam zor oyun yapın dedik de bunu insan oynayacak! Siz hayatta kalma oyunu değil üst üste nasıl sürekli ölürüm simülasyonu yapmışsınız. Gelin sevgili okuyucular yamacıma size nasıl sürekli öldüğümün hikâyesini anlatacağım.

"Her şey eski karımın beni dinmek bilmeyecek gibi görünen kar fırtınasının göbeğinde tek başına dikilen ofisimde ziyaret etmesiyle başladı. Çocuğumuzu kaybettikten sonra ikimiz de kendimizi toparlayamamış ve sonunda ayrılmanın en doğru karar olduğuna karar vermiştik. Onun için iyi bir karar olsa bile benim için pek değildi, çünkü halen onu özlüyordum. O yüzden aniden ofisimde belirip, kendisini uçakla bile gitmesi bir hayli zaman alacak bölgeye, hem de kar fırtınasının en kuvvetli olduğu anlarda götürmemi istemesine hayır diyemedim. Keşke diyebilseydim... Ölümün soğuk elini ensemde hissederek saklandığım küçücük mağaranın kovuğundan düşen uçağımızın enkazına baktıkça ona ne olduğu merak ediyorum. Acaba hayatta mı? Öldüğünü düşünmek bile istemiyorum çünkü bu imkânsız kazadan ben sağ çıkmışsam o da bir yerlerde halen nefes alıyor olmalı... Toparlanmalı ve onu bulmalıyım. Hava çok soğuk, eğer hemen ateş yakmazsam farkında bile olmadan uykunun ölümü çağıran tatlı mayhoşluğuna hayır diyemeyeceğim."

"Mağaradan titreyerek çıkıp, etrafta yakacak malzeme bulmaya çalışıyorum. Uçak düştükten sonra ortalığa dağılan malzeme kutularından ateşi körükleyebileceğim kimyasalları ve sağda solda kırılmış yanmaya müsait dal parçalarını topluyorum. Şansıma kötü günler için sakladığım, askerlerin kendilerini hemen toparlayabilmek için yedikleri enerji barını da buldum, bu açlığımı bir süre kesecektir. Şimdi hemen mağarama dönmeli ve donmadan ateş yakmalıyım (burada defalarca öldüm çünkü ateş yakmayı oyunun menülerinde eşyaları kullanarak deniyordum ve karakterim sonunda donarak ölüyordu. Halbuki tek yapmanız gereken şey 4'e basmak)."

"Sonunda ısınıyorum! O kadar üşüdüm ki ısınmak için yaktığımın ateşin dans eder gibi kıvrılan alevlerinin içine atlayıp yuvarlanmak istiyorum. Şimdi daha iyiyim fakat uzun süre baygın kalmak dilimi damağımı kurutmuş. Her yutkunuşumda boğazım sanki zımparaymış gibi canımı yakıyor. Su bulmalıyım... Yağan karı elimle toplayıp (tabii ki siz elinizle toplamıyorsunuz karakter otomatik topluyor) yaktığım ateşin başında çözmeye başlıyorum. Eğer yeterince kaynatmazsam sudan enfeksiyon kapabilme riskim olacağını biliyorum ama çaresizim. O an aklıma enkaz kutularında bulduğum su dezenfektanı geliyor... Suya onu da karıştırıp güvenle içebileceğim saflıkta kaynatıyorum. Çok yoruldum... Biraz uyumalıyım ve en önemlisi yiyecek bir şeyler bulmalıyım."

"Gece çıkan fırtınada çakan şimşekle mağaranın önündeki ağaç devrilmiş... O kadar derin uyumuşum ki bunu bile duymadım ama ağacı kullanarak nasıl geçeceğimi kara kara düşündüğüm tepeyi artık rahatlıkla aşabilirim. Uzaktan bir ses duyuyorum... Karga sesleri, birden fazla karga sesi! Bu kadar kalabalığı ancak leş bulduklarında toplanırlar! Karnımın guruldayan sesi beni mağaramdan ok gibi dışarı çıkmaya şevk ediyor ve tam tahmin ettiğim gibi dün geceki fırtınada ölmüş bir geyiğin leşine üşüşen kargaları buluyorum. Siz yeterince yediniz, o artık benim dostlar!"

Size şu ana kadar anlattığım bölüm oyunun başlangıç bölümüydü. Ve burada dahi defalarca öldüm. *The Long Dark*'ın hikâye bölümü de açık dünyası kadar zorlu. Kaliteli animasyonlarla süslenmiş ara sahneleri ve yolculuğunuz esnasında karşılaştığınız NPC'ler hikâye moduna ayrı bir tat katmış. Zombili hayatta kalma oyunlarından bıktıysanız sadece doğa anayla mücadele edeceğiniz *The Long Dark* gerçekten zor dünyasıyla size sağlam meydan okuyor. Almadan evvel bunu kesinlikle göz önünde bulundurun derim.

+
- İyi kurgulanmış hikâye
- Gayet uzun oynama süresi
- Piyasadaki en iyi hayatta kalma oyunlarından

−
- Ölebilmek çok ama çok kolay
- Karakter haddinden çabuk acıkıyor

7

SON KARAR

Zombilerden kaçmak yerine doğaya karşı savaşarak canlı kalmaya çalıştığımız, zor ama kaliteli bir oyun.

TÜR: Spor **YAPIM:** EA Canada **DAĞITIM:** EA Games / Aral **KUTULU FİYATI:** 330 TL (Win), 380 TL (PS4, X-One)
DİJİTAL İNDİRME: 228 TL (Playstore), 60 Euro (Origin), 269 TL (PSN), 270 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/FIFA







Hunter'dan gelişine muhteşem bir gol! Genç forveti hiçbir defans, hiçbir kaleci durduramıyor.

FIFA 18

Gol!.. Gol!.. Gol!.. E ama yine gol?

YASİN İLGÜN

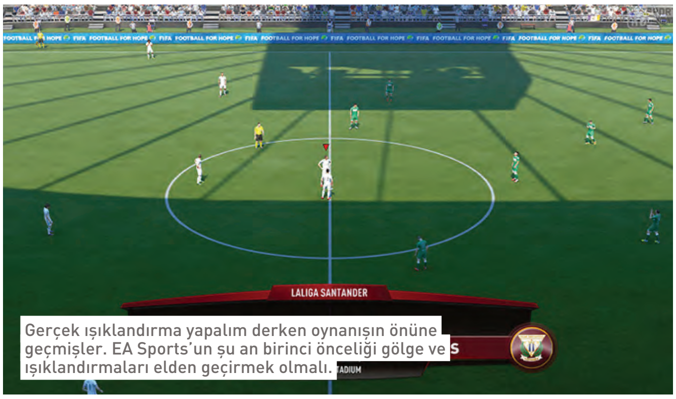
Bir futbol manyağıyım ve şu ana kadar Dünya Kupası sürümleri de dâhil olmak üzere hiçbir *FIFA* oyununu kaçırmadım. Bu seriyle birlikte büyüdüm ben, haliyle *FIFA* serisine biraz duygusal yaklaşıyorum ister istemez.

FIFA 18'i Süper Lig'den bir takıma benzetmem gerekse sanırım 2012-13 Galatasaray'ını örnek verirdim. Futbolu keyif veren, iyi oynayan, kadrosu yıldızlarla bezeli ve oldukça güçlü, ama olabileceğinin en iyisi değil ve kritik noktalarda önemli eksikleri var... EA Sports, *FIFA 17*'deki eksikler için oyuncu topluluklarına kulak vermiş ve bu sıkıntılara nokta atışı çözümler üretmiş. Burada Sezar'ın hakkı Sezar'a, ancak karşımızda ağzımızı açık bırakacak büyük yenilikler yok ne yazık ki.

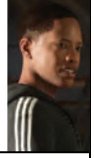
Aslında yeni animasyon sistemi EA Sports'un *FIFA 18*'de öne çıkardığı en büyük özellik ancak bu sistemin yarattığı farklılığı oyuncu kitlesinin büyük bir kısmı fark edemeyecek bile. *FIFA 18* bir önceki oyunu başarıyla geride bıraktıysa da bunda *FIFA 17*'nin gerçekten kötü olmasının payı büyük. Öte yandan seri hiç ilerlemiyor, her sene aynı oyun diyenleri de haksız bulduğumu söylemeliyim. Geride bıraktığımız yılda *FIFA 17*'ye ısınamayıp *16*'da devam ettim ve araya koca bir sene koyunca *16*'yla *18* arasında büyük farklılıklar olduğunu gözlemledim. Oynanıştan başlayarak Ultimate Team'e, kariyer modundaki pek çok yeniliğe, yepyeni bir oyun motoruna, yeni ve kullanıcı dostu arayüzlere ve tabii ki senaryo modu olan Yolculuk'a kadar bir sürü tazelik var aslında. Her sene *FIFA* çıkarmak yerine her iki senede bir oyun çıkarsalar sanki seri çok daha büyük adımlar atabilecekmiş gibi geliyor bana ancak EA Sports'un böyle bir şey yapmayacağını çok iyi biliyoruz. Neden korkunç paralar kazandıkları bir seriyi sırf daha iyi hale getirmek için baltalasınlar ki?

FIFA serisinin *17*'de Ignite oyun motorundan Frostbyte motoruna geçişi beklendiği gibi sancılı oldu. *FIFA 17*'de özellikle tuşların tepki süresi büyük bir sıkıntıydı. Hele ki Türkiye gibi sunuculara uzak bir ülkeden oynuyorken bu gecikmeler kaliteli futbolun önüne geçiyordu.





Gerçek ışıklandırma yapalım derken oynanışın önüne geçmişler. EA Sports'un şu an birinci önceliği gölge ve ışıklandırmaları elden geçirmek olmalı.



Neyse ki yukarıda bahsettiğim yeni animasyon sistemi büyük oranda bu sıkıntıları çözüyor. Gecikmeler yer yer kendisini hissettirse de oyun genel olarak oldukça akıcı. "Kol bozuk", "bastım ama adamım tepki vermedi" gibi bahanelere sığınan arkadaşlarımız kendilerine yeni sebepler aramak zorunda kalacaklar.

Yeni *FIFA*'mızda bazı futbol mekanikleri aşırı kolayken bir kısmı da aşırı zor. Hücum oyuncularının repertuvarı eskisinden de geniş, savunma oyuncularıysa bir o kadar çaresiz durumdalar. Pas yapmak, orta açmak ve kaleye isabetli şut çekmek *FIFA 18*'de gerçekten kolay olmuş. Üstelik ters kanatlara oyun açarak da, ortadan yardırıp adam eksilterek de çok rahat atağa çıkabiliyorsunuz. Bununla birlikte savunma yapmak gerçekten zor bir hale gelmiş. Tabii zamanla alışıyorsunuz ve defansın zorlaşması bir yandan da hoş olmuş diyebilirim. *FIFA 16*'da paslaşmak çok zordu ve ustalık gerektiriyordu. İyi oyuncularla ortalama oyuncular arasındaki çizgiyi de paslaşma belirliyordu. *FIFA 18*'de bu defans yapmak olarak karşımıza çıkıyor.

Orta açma mekanikleri de değişmiş ve yeni sistemde savunma yapan tarafın bu ortaları karşılamakta gerçekten zorlanacağını düşünüyorum. Hava toplarında dominant bir forvetiniz varsa veya rakibinizin savunma hattı ceza sahasında kalabalık oynuyorsa onları çok rahat cezalandırabiliyorsunuz. İsabetli orta açmak bu kadar kolay olmamalı, hele ki paslaşma da bu kadar basit hale gelmişken ve yetenek gerektirmiyorken...

Böylesine kolay pozisyona girilen ve bol gol atılan bir *FIFA* şu an aklıma gelmiyor. Oynanış olarak *FIFA 13*'ü andırıyor diyebilirim. Tek emin olduğum şey, çok fazla oyun kolu sinirle kırılacak ve bazı TV'ler de bundan nasibini alacak.

Bir diğer eksiyi de spikerlerin sürekli kendini tekrar etmesine veriyorum. İşkenceye döndürüyorlar maçları. Her maç aynı ifadeleri ve hatta aynı maçta birebir aynı cümleleri tekrar edip duruyorlar. Bozuk saat gibiler efendim. EA Sports bunu nasıl başardı bilmiyorum ancak spikerler konusunda birkaç senedir geriye gidiyorlar.



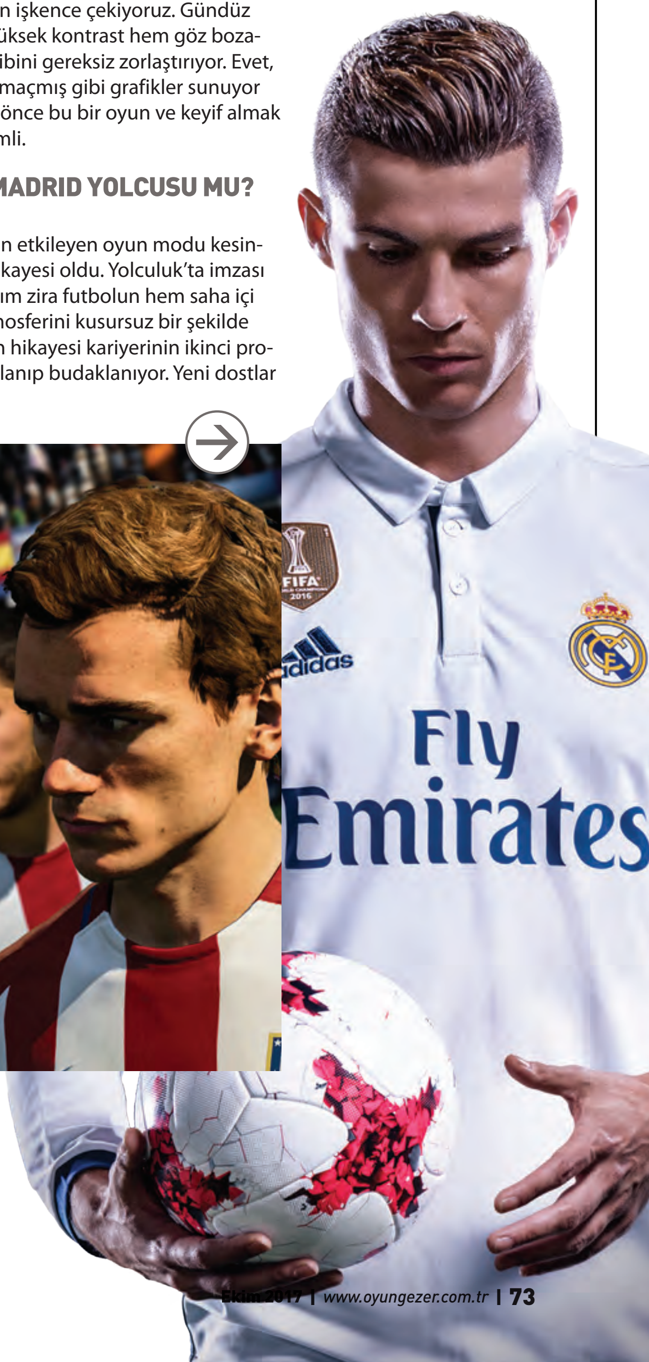
Son şampiyon Beşiktaş'ın kanatları, bekleri, savunma hattı ve orta sahası Süper Lig'de rakipsiz!

Stadyum ışıklandırmaları da ayrı bir sorun olarak karşımıza çıkıyor ve bir an önce düzeltilmesi gerekli. Yaklaşık 15-20 stadyumda maç oynamak için işkence çekiyoruz. Gündüz maçlarındaki o gölgeler ve yüksek kontrast hem göz bozacak seviyede hem de top takibini gereksiz zorlaştırıyor. Evet, oyun bazen sanki gerçek bir maçmış gibi grafikler sunuyor bu sayede ancak her şeyden önce bu bir oyun ve keyif almak gerçekçilikten çok daha önemli.

ALEX HUNTER REAL MADRID YOLCUSU MU? AZ SONRA!!!

FIFA 18'de beni en derinden etkileyen oyun modu kesinlikle Alex Hunter'ın devam hikayesi oldu. Yolculuk'ta imzası olan herkesi takdir etmek lazım zira futbolun hem saha içi ruhunu hem de saha dışı atmosferini kusursuz bir şekilde yansıtmışlar. Kahramanımızın hikayesi kariyerinin ikinci profesyonel sezonunda iyice dallanıp budaklanıyor. Yeni dostlar

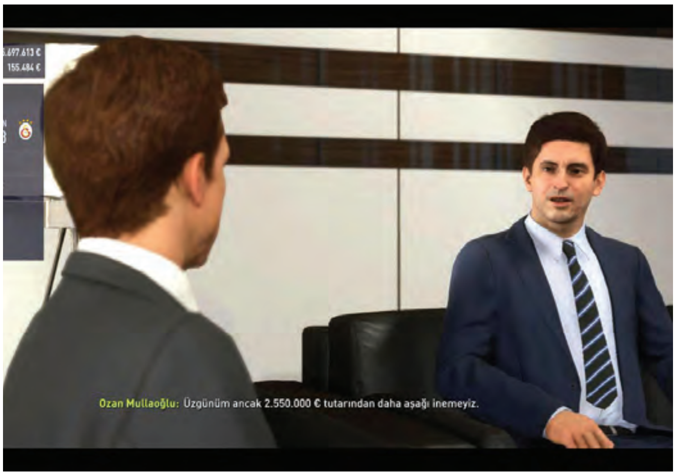




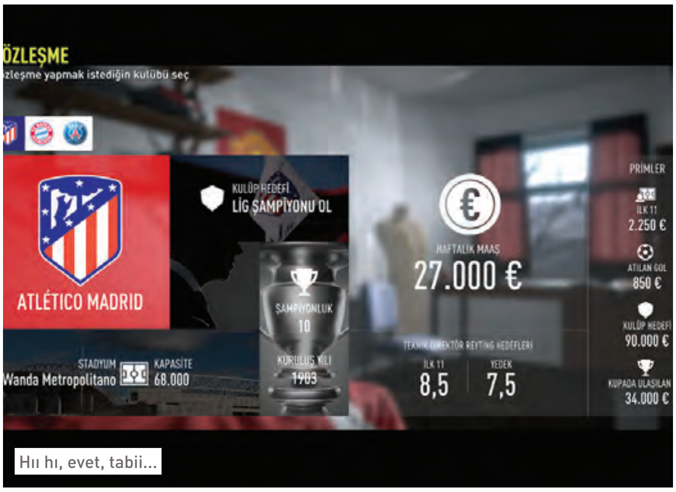
KUSURSUZ PASLAŞMALAR, ORTA AÇMALAR, GOLLER... FUTBOL BU KADAR KOLAY OLMAMALI.



"Olm Ronaldo ben berber öyle kesince utancımdan şapka taktım, nasıl bir özgüvendir sendeki?"



Ryan Donk'u 2,5 milyon avroya kilitlemeyi başardım! Galatasaray'da bayram havası.



ALEX HUNTER'IN KARİYER MACERASI, SÜRE OLARAK DEĞİL AMA OYUN ZEVKİ AÇISINDAN FIFA 18'İN EN BÜYÜK PARÇALARINDAN BİRİ.

ediniyor ve rakiplerimizle araya mesafe koyuyoruz. Partner forvet denilen yeni bir sistem var ve dünya çapında yıldız bir oyuncuyla takımımızı ipten almak ve sezonu kurtarmak için can hıraş çabalıyoruz. Gerek oynanış gerekse hikâye olarak muhteşem bir sonuç çıkmış ortaya. Üstelik hikâye modunu baştan sona Türkçe altyazılı oynama seçeneğimiz de var. Alex Hunter'la bu sezon da oldukça maceralı ve bol kupalı geçiyor ve dünyanın sayılı futbolcularından biri olma yolunda büyük adımlar atıyoruz. Spoiler vermeyeceğim ancak yolculuğumuz bizi başka liglere, yeni ve derin ilişkilere götürüyor.

Alex Hunter'ın *FIFA 18*'deki macerası da sadece bir sezonu kapsıyor ancak bu sezon bolca maç yapacağınızdan emin olabilirsiniz. Tüm dramalara rağmen beklediğinizden ve umduğunuzdan çok daha fazla maçta forma giyeceksiniz. Zira Yolculuk'ta iki tane daha karakterle oynama şansı buluyoruz.

Yolculuk modunu oynamanın bir diğer artısı da tabii ki Ultimate Team için hatırı sayılır ödüller vermesi. Üstelik 78'lik bir Alex Hunter kartı da kazanıyoruz ve kadromuzda iyi bir alternatif olarak yer alıyor Hunter. Gerçi üzülmedim de değil, Yolculuk'taki Hunter'ım 83 puana yükselmişti ve o civarlarda bir kart elde etmeyi umuyordum.

FUT'UN EN GÜZEL YANI GÖREVLER VE EFSANELER

Ultimate Team ise artık bir oyun modu değil, adeta yeni bir oyuna dönüşmüş. Kadro kurma yarışmaları, haftanın takımına karşı mücadele etmeler, kendi içerisinde bulundurduğu iki farklı lig ve puanlama sistemi derken içerisinde bir tane daha *FIFA* oyunu bulunduruyor resmen. Yarın öbür gün EA Sports *FIFA*'nın geri kalan modlarıyla Ultimate Team'i birbirinden ayrı satmaya kalkarsa şaşırmayın derim. Ultimate Team modunda maç yaptığımız kadar zamanı ve hatta daha fazlasını oyuncu pazarında, kadro kurma yarışmalarında ve açık artırmada harcıyoruz. Üstelik FIFA Ultimate Team'in mobil cihazlar için çıkardığı uygulama da bu yıl mükemmel bir hale gelmiş ve Ultimate Team'i cep telefonundan her an her yerde oynayabiliyoruz. Bu kadar bağımlılık yapan bir oyun modunu mobil cihazlara hiç olmadığı kadar başarılı bir şekilde aktararak oyuncularını kendilerine bağımlı hale getirmeyi başardı yapımcılar.

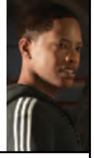
FUT'ta efsanelerin de yer alacak olmasıysa ayrı bir güzellik. Maradona ve Messi'yi aynı takımda oynatabiliyoruz yahu daha ne olsun? Pele ve 'El Fenomeno' Ronaldo'yla durdurulması imkansız bir hücum hattı oluşturmaya ne dersiniz? Bu ikilinin soluna da Cristiano Ronaldo'yu koyun tabii, arkaya da Hagi... Ağzım sulandı, yazımı yarım bırakıp FUT'a gömülesim geldi şu an.

Ultimate Team'in değişken yapısı, ekonomik derinliği ve pazarı, düzenli olarak güncellenen görevleri bu modu taze tutmak için yetiyor da artıyor bile. Üstelik bu görevler sayesinde elinizdeki çöp oyuncuları da düzenli olarak değerlendirme şansı buluyorsunuz.

FUT adına gördüğüm en büyük eksiklikse kulüp özelleştirmenin hâlâ sınırlı olması. Oyundaki logolar ve formalarla sınırlandırılmak kendi takımını kurma konseptine çok ters düşüyor.

YÜZ YÜZE TRANSFER GÖRÜŞMESİ YAPMAK MI?

Bu değişimlerden en az nasiplenen oyun moduysa kariyer modu olmuş. Canlı ve etkileşimli transfer modu eklendi ve artık oyuncuların



menajerleriyle, ünlü teknik adamlarla gerçek pazarlık yapabiliyoruz. Ancak burada da çok değişiklik yok. Birkaç tane ekstra pazarlık seçeneği, oyuncuların yüz ifadelerini görmek dışında eski sistemin aynısı. Sadece olayı animasyonlara dökmüşler.

Bunun dışında basın toplantıları ve oyuncu tanıtımları moda soksa da kariyer modu kısa sürede kendisini tekrar eder hale geliyor. Ne yazık ki bu cephede devrimsel bir değişiklik yok. Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi'nin lisansları alınmadığı sürece de o devrimsel değişiklikleri beklememek lazım.

Bununla birlikte kariyer modunda artık Premier Lig tekeli bulunmuyor. Bundesliga, Ligue 1 ve La Liga'nın da lisansları alındığı için hem maç anlatıcıları hem de reklam tabelalarından skorbordlara kadar her detay %100 doğru bir şekilde karşımıza çıkıyor. Bu üç ligin de alt ligleri oyunda mevcut zaten. Tabii hiçbiri Premier Lig ve alt ligleri kadar sağlam bir derinlik sunmuyor.

Oyuncu kariyeri açmanın hâlâ çok bir keyfi yok mesela. Alex Hunter'ı oynarken yaşadığım o muazzam duyguları kendi kariyerimde hissedemiyorum ve bu büyük bir eksiklik. Teknik direktörlük kariyerinin üzerine daha çok düşüldüğü için buradaki tatmin hissi daha doyurucu neyse ki. Frostbyte'la gelen arayüz, oyun içi talimatlar ve kulübün tek amacının başarı olmaması bu moda derinlik katmaya devam ediyor.

Avrupa'da başarıyla ligdeki başarının arasındaki çizginin net çekilmesi, kâr-zararın sürekli yüzümüze vurulması ve kulübün marka değerinin büyük bir anlam taşıması tatlı bir stres yaratıyor insanda. Gerçekten bir takımı yönetiyormuş gibi hissediyorum. Teknik adamlık kariyerindeki derinliği ve Yolculuk'taki duyguları oyuncu kariyerine de aktarabilmeleri şart!

SÜPER LİG'İN EN GÜÇLÜSÜ BEŞİKTAŞ!

Tabii bu kadar konuştuktan sonra Süper Lig'den bahsetmemek olmaz. Ligimizin oyunda olup olmayacağı bile son dakikalara kadar belirsizdi. Neyse ki EA Sports ve TFF arasında bir anlaşma sağlandı.

Ligimizin en güçlü oyuncuları Beşiktaş'ta ve siyah-beyazlılar aynı zamanda Süper Lig'in haliyle 4,5 yıldızla en güçlü takımı konumundalar. 86'lık Pepe, 83'lük Quaresma, 82'lik Medel, 80'lik Oğuzhan ve Atiba derken FIFA tarihinin en güçlü Türk takımlarından biri var karşımızda.

Galatasaray'sa üç büyükler arasındaki en güçsüz takım ve Başakşehir'le denk bir kadrosu var. Tabii sarı-kırmızılılar gerçek hayatta bu formu korur ve devre arasına kadar iyi bir çizgi çizerse pek çok futbolcusunun puanı da yükselecek. Ndiaye (77), Fernando (78), Feghouli (79), Gomis (79) ve Mariano (79) gibi futbolcular oynadıkları futbolu devam ettirebilirlerse kış güncellemesiyle dört ismin de 80'i geçmesi, Ndiaye'nin de 79'a yükselmesi kimseyi şaşırtmaz.

Süper Lig'in bir diğer büyüğü Fenerbahçe'yse oyunda Beşiktaş'la aşık atabilecek güçte bir kadroya sahip. En iyi oyuncuları Skrtel, Giuliano, Valbuena, Kameni ve Mehmet Topal. Beş oyuncu da 80 üzeri puana sahip.

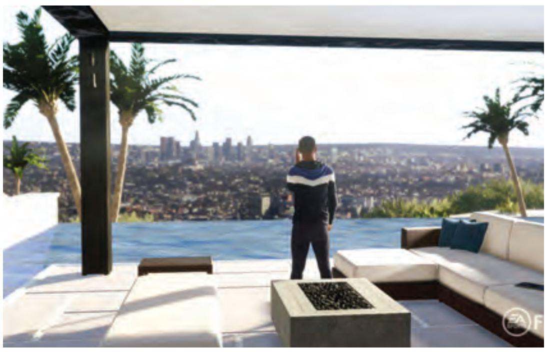
Bununla birlikte üç takım da özellik olarak birbirini pek de tamamlayamayan futbolculardan oluşuyor ve Sezonlar modunda üçüne de bel bağlamamak lazım diyorum. O Türkiye Kupası sorusunu da yanıtlayayım: Oyunda Süper Lig'e bir alt lig eklenmediği sürece Türkiye Kupası da yer almayacak ne yazık ki.

SON DÜDÜK

EA Sports, *FIFA 18*'le birlikte FUT'tan Yolculuk'a, kariyer modlarından turnuvalara ve co-op liglere kadar pek çok oyun modunu başarıyla sunuyor. Üstelik UEFA hariç tüm lisanslara sahip olmasıyla da daha organik bir futbol tecrübesi yaşatıyor. *FIFA 18* gelişmeye açık bir oyun olmuş. Oyunun büyüyebileceği geniş bir alan var ve umarım seri gelecek yıllarda daha büyük değişikliklerle karşımıza çıkar.

Stadyum atmosferi nefis görünse de ortamın ışıklandırmasından her kim sorumluysa sıkı bir derse ihtiyacı var.







30 maçta 51 gol, 10 asist... Geleceğin Ronaldo'su, Messi'si doğuyor.

+

- Yolculuk modu futbol ruhunu kusursuz şekilde aktarıyor
- Yeni animasyon teknolojisi başarılı, input lag sıkıntısı yaşamadım
- FUT görevleri bolca ve tazeleniyor
- Kariyer moduna eklenen yüz yüze görüşme seçeneği
- Süper Lig var!
- Kalas değil, futbola renk katan ve sevince ortak olan taraftarlar!

−

- Spikerler kendilerini tekrar ediyorlar
- Savunma yapmak zor, hücum ve paslaşma yapmak çok kolay.
- Işıklandırmalar gündüz korkunç.

8

SON KARAR

Son yılların en doyurucu FIFA'sı olsa da insanın ağzını açık bırakan bir değişiklik yok.

TÜR: Simülasyon YAPIM: Team 17 DAĞITIM: Team 17 DİJİTAL İNDİRME: 28 TL (Playstore), 31 TL (Steam), 49 TL (XBL), 65 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 7+ DAHASI İÇİN: theescapists.gamepedia.com

THE ESCAPISTS 2

Bazen de kaçmak cesaret ister

ARES AYBAR

Pikselli görüntüleri nedeniyle, önyargılı davranarak pas geçtiğim oyunlardan biriydi *The Escapists.* Ama kaçış buraya kadarmış, seri ikinci oyunuyla geldi buldu beni.

Seriyi bilmeyenler için durumu özetlemek gerekirse: Hapse girmişiz, kaçmaya çalışıyoruz. Yemek, duş ya da iş gibi belirli günlük faaliyetlerin yanı sıra boş zamanlarda hapishanenin durumuna göre kaçmak için plan yapıyor, gerekli alet edevatı diğer mahkumlarla iş yaparak, araklayarak ya da çalışarak toplayıp uygun zamanı bekliyoruz. Sonrasındaysa planımızın tıkırında işlemesini umarak topukluyoruz! Tabii bunu yapmak göründüğü kadar basit değil. Malzemeleri bulmak, para kazanmak, gardiyanları işkillendirmemek bile başlı başına zorlayıcı işler. Ayrıca belirtmek isterim ki oyunun en eğlenceli kısmı bir arkadaşınızla beraber oynamak. Birkaç kişi daha hızlı ve koordineli bir şekilde kaçabilirsiniz.



Duşta çıkan kavgalar hapishanelerin olmazsa olmazı.

ORANGE IS THE NEW BLACK

Simülasyon oyunlarını çok seven ve özgürlük içeren oyunlarda bile belirli kalıplar dışına çıkamayan biriyim. Bu yaratıcılık geçmişim serbest konuda resim yapabildiğimiz zamanlardan beri peşimi bırakmıyor. Yakın zamanda izlemeye başladığım Orange is the New Black dizisinde gördüklerim ve düzen, rutin kurallar ve verilen görevi yapma disiplinim bir araya geldiğinde *The Escapists* mantığına aykırı hareket ettiğimi fark ettim. Sabahları kalkıyor, yoklama sonrası kahvaltımı yapıyordum. Boş zamanlarda diğer mahkumların verdiği minik görevleri yaparken hiçbir şey bulamazsam gidip kitap okuyor ya da etrafta dolanıyordum. Günler peşi sıra geçip giderken, oyunun asıl amacı olan kaçış planı konusunda bir şey yapmadığımı fark ettim. Ortamı gayet benimsemiştim ve iyi halden çıkabilirmişim gibi takılıyordum ama oyunda böyle bir ihtimal yok. Bu yüzden sizi uyarmak istiyorum. Zincirlerinizi kırın. Oyunu eğlenceli kılan da bu zaten, sizi serbest bırakıyor. Durup hapishaneyi izleyin arada mesela. Özellikle mâhkumlar arasında çıkan kavgalar çok komik oluyor. Birden kavga başladığında hazırda bekliyorum. Gardiyanlar gelip her ikisini de bayılttığı zaman ilkyardım ekibi gelene kadar çaktırmadan ceplerinden ihtiyacım olan şeyleri almaya çalışıyorum (sanırım ben o ortamı sevdiğim için kaçmaya çalışmadım).

Silkelenip kendime gelmem bir süre alsa da artık kararlıydım. Daha oynamam gereken farklı bölümler vardı ve ben muhteşem yaratıcılığımı kullanarak kaçacaktım. Kendime çok güvensem de bunun bu kadar kolay olmadığını fark etmem uzun sürmedi. Ne yazık ki gün içerisinde size çok zaman kalmıyor. Üst üste yoklamaları kaçırma lüksünüz olsa da gardiyanların dikkatini çekmemek için çok da rutin dışarısına çıkamıyorsunuz. Bu da başarılı bir kaçış için sabırlı olmanızı gerektiriyor. Gerçi internette bakındığımda birkaç gün içerisinde kaçmayı başaran kişiler gördüm ancak benim gibi risk almayı beceremeyen biri için bu durum pek söz konusu değil.

GÖREVİN ADI: KUŞ UÇTU

Battaniyeleri birleştirerek uzun bir ip yapıyorum. Daha sonra demirleri kesmek için makas yapmam gerek ama bu belirli bir yetenek seviyesi istiyor, onun için bir kitap molası verip yeteneğimi geliştiriyorum. Sonra bir mahkûmdan çaldığım törpülerle satın aldığım bantları birleştirerek makasları hazırlıyorum. Bir şekilde elime geçen bir de çapam var. Yorgunluğa karşı enerji içeceklerini ceplerime doldurduktan sonra akşam yemeği saatini bekliyorum. Yemekhanede görünüp hızlıca üst kata çıkarak devriyenin olmadığı bir anda gözüme kestirdiğim odaya girerek hızlıca havalandırmanın demirlerini kesiyorum. Buradan kilitli bir odaya geçip kimsenin gelmemesini umarak duvarı parçalıyorum. Açtığım delikten iple aşağıya sarkıyor, temiz havayı içime çekiyor ve özgürlüğe doğru koşuyorum!

Benim ilk başarılı denemem bu şekilde sonuçlandı. Ancak sizin bundan tamamen farklı ve belki de çok daha yaratıcı firar yöntemleri bulmanız mümkün. Eğlenceli, dinamik ve yaratıcılığınızı ateşleyen *The Escapists 2* güzel zaman geçirmelik bir oyun olarak sizi bekliyor.



+
- Eğlenceli oyun dinamikleri
- Yaratıcılığınızı pekiştiriyor

−
- Oyunda zaman çok hızlı ilerliyor
- Kontrol ayarları mantıksız ve zorlayıcı

7

SON KARAR
Eğlencesi ve aksiyonu bol, kaçmayan kalmasın.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Sloclap ○ **DAĞITIM:** Devolver Digital ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 89 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** absolver.wiki.fextralife.com

Absolver'ın dünyası gerçekten çok stilize. Kafama yumruk yemeyeceğimi bilsem şu gün batımını saatlerce seyredebilirim.



ABSOLVER

Dayak yemeden adam dövülmez

ALİ SEZGİN

"Her maceranın bir başlangıç noktası vardır. Bir Absolver olmanın da gerçek anlamda kolay bir yolu yok. Takacağın o maske senin kimliğin ve benliğin olacak. Yolun kolay değil ve bilgin yetersiz. Çok kaybedeceksin, seninle dalga geçilecek ve imkânsız gözüken dövüşlere gireceksin. Yine de her adımın, her darben seni daha güçlü, daha deneyimli yapacak. Ta ki sen olan sen yok olup yerini yeni bir Absolver alana kadar."

A*bsolver*, oynadığım en sıra dışı oyunlardan biri olabilir. Dövüş oyunu gibi gözükmesine rağmen açık bir dünyaya ve devasa online oyunlarda göreceğiniz bir yaratık / eşya sistemine sahip. İşin komik yanı oyunun yarısı boyunca bunun farkında olmuyorsunuz. Absolver, yani açacağınız karakter oyunun başında neredeyse hiçbir şey bilmiyor olacak. Ancak karşılaşacağınız düşmanların saldırılarını savuşturarak yeni hareketler öğrenmeye başlıyor ve darbelerinizi geliştiriyorsunuz. Saldırılar aslında tek bir hareketten çok birbiriyle zincirleme bağlı seriler olarak işliyorlar. Örneğin bir yumruk attıktan sonra ne yapacağınıza siz karar veriyorsunuz. Yumruğu yavaş ama etkili bir tekmeyle devam ettirebilir veya hemen ardından daha seri bir dirsek darbesiyle tamamlayabilirsiniz. Blok ve savuşturmalar hasmınızın dayanıklılığından yediği için darbenin hızının ve etkisinin de önemi var. Sürekli çok yavaş ama seri darbeler vurup rakibinizi bloklamaya zorlayabilirsiniz. Buna rağmen o sizden daha dayanıklıysa yorulduğunuz anda işinizi bitirebiliyor.

Daha da önemlisi her hareketin bir başlangıç ve bitiş pozisyonu var. Yani attığınız tekmeden sonra duruşunuz bir sonraki hareketinizin neler olabileceğini doğrudan etkiliyor. Oyunda bir de büyü sistemi var ki bu da ancak darbeleri tekniğiniz dâhilinde savuşturup enerji topladığınızda kullanılabiliyor. Ustalardan öğreneceğiniz büyülerle birlikte ister rakibinizi etkileyen büyüler yapın, ister silahınızı çekin. Kılıçlar için de sayısız hareket tekniği var ancak silah çekme olayı oyunun sonlarına doğru açıldığı için, PvP yapmadan bunların çoğunu öğrenmek mümkün değil.

"ANNE BEN ABSOLVER OLDUM!"

Hikâye Absolver olmak üzerine kurulu. Toplamda 7 testi bitiriyor ve kuleye çıkmaya hak kazanıyorsunuz, en sonunda da orada son sınavınıza giriyorsunuz. Absolver olduktan sonraysa geriye fazla bir şey kalmıyor. PvP yaparak en üst sıraları hedefleyebilir ya da kendi okulunuzu kurabilirsiniz. Bu iki uğraşın da çok fazla anlamı olmadığını söylemeliyim. *Absolver*'ın ilk yarısı oyunu anlamakla geçiyorsa, anladıktan sonra keyif alacağınız zaman neredeyse toplam oyun zamanının çeyreği kadar ancak. Yeni hareketler ve teknikler öğrenmek zevkli olsa da fazla büyük olmayan oyun dünyasında aynı ustaları dövüp, aynı yollardan geçmek benim için umduğum kadar iyi bir deneyim olmadı açıkçası.

Teknik olarak bakarsak dövüş mekanikleri gerçekten çok başarılı belki ancak oyunu oynarken sanki yapımcı ekibin bütçesinin erken bittiğini, oyunu mecburen çıkardıklarını düşündüm. Çünkü bu kadar altyapı varken bu kadar zayıf içerik sunmanın çok mantığı yok. *Absolver* aynı altyapıyı kullanarak muazzam eğlenceli bir devasa online oyuna dönüşebilirmiş. Bu haliyle *World of Warcraft*'ın giriş bölgesini bitirmiş veya herhangi bir oyunun eğitim bölümünü ancak geçmiş olduğum hissinin ötesinde bir deneyim sunamadı bana.

Oyun sonu içeriği olarak yalnızca basit bir PvP modu bulunması biraz rahatsız edici olsa da *Absolver* her şeye rağmen tavsiye edebileceğim bir oyun. Çünkü daha önce hiç deneyimlemediğim orijinal bir dövüş mekaniği sunuyor ve bu sistemle farklı teknikler oluşturmak oyuncuyu ciddi anlamda tatmin ediyor.



Düşmanınızın nasıl durduğuna dikkat edin. Her duruş farklı bir saldırı serisini beraberinde getiriyor.

NASIL TEKNİK ÖĞRENİRİM?

Absolver'da yeni teknikler öğrenmenin tek yolu dövüşmek. Savuşturduğunuz her hareket konusunda bilgi sahibi oluyorsunuz. Ancak bu bilgilerin aklınızda kalabilmesi için de o dövüşü kazanmak gerekiyor. Yani figüran gibi bütün oyun boyunca dayak yedikten sonra yeni bir teknik öğrenme durumu söz konusu değil.

Eğer oyuna başlamayı düşünüyorsanız sizden önce oyuna başlamış bir arkadaşınızdan sizi eğitmesini rica edin. Başbaşa kapışırken onun tekniklerini bloke ederek o teknikleri öğrenmek, hızlı ilerlemek ve oyun deneyiminizi geliştirmek için en mantıklı yol.

+

- Muhteşem keyifli dövüş mekanikleri
- Farklı tarzlar yaratmak çok eğlenceli

−

- İçerik sınırlı
- Kalabalık gruplarla kapışmak can sıkabiliyor
- Sunucu sorunları hâlâ giderilmedi

6

SON KARAR

Kendinden daha büyük bir oyun Absolver'ı altyapı olarak kullansa şahane olurmuş, bu hali fazla küçük çaplı.

TÜR: Macera YAPIM: Worm Animation DAĞITIM: Worm Animation DİJİTAL İNDİRME: 15 TL (Steam) DAHASI İÇİN: wormanimation.com





Sürreal DJ'iniz sizi müziğe doyurmak için iş başında!

BEAT THE GAME

Oyunu "bit"irmek mi, oyunu "çal"dırmak mı?

HAZAL ÇAMUR

2000'lerin başında internet, hayatımızda devrim niteliğindeydi. Bu yıllar internet atalarının da başlangıcıydı. Bunda da en büyük pay şüphesiz Flash animasyonlar ve bu animasyonlara katılmış yerli ve milli esprilerimizdi. **Onur Kek** ve **Cemre Özkurt** da bu atalar arasında yer alıyordu. Poké-İmamlar, Sayko Kemaller derken bir de Karate Kâmil vardı. Hani şu 5. bölümünü bir türlü izleyemediğimiz, karate sevdalısı, babasından azar, horozdan atar yiyen, ama asla bu sevdadan da vazgeçmeyen Kâmil.

Cemre Özkurt ülke gururumuz. Fıstık.com ve Karate Kamil'in yaratıcısı olmasının yanı sıra Disney, EA Games, Telltale, Activision ve Blizzard'da çalışarak geçirdiği 15 yılda göğsümüzü kabartan bir isim oldu. Ve şimdi kendi stüdyosu Worm Animation'la imza attığı ilk oyunu *Beat the Game*'le bu defa kendi adıyla karşımızda.

Beat the Game adeta bir Salvador Dali portresinden fırlamış atmosferi ve sürreal dokusuyla türdeşlerinden çabuk ayrılan bir macera oyunu. Ancak onu asıl orijinal yapan yanı bu değil. Bu oyunda amacımız "sesleri" toplamak ve onlardan yanımızda taşıdığımız equalizer'la çeşitli müzikler yapmak. Bunu çölün ortasındaki gerçek üstü karakterler ve fonda kumlara gömülü Karate Kâmil yazısıyla yapmak da bambaşka bir his.

ALOVV, ALOVV

Bu oyunda tek tuşla aktif ettiğimiz ses tarayıcımızla etrafımızı tarayarak sesleri arıyoruz. Çeşitli nesnelerin üzerine geldiğimizde, eğer nesne içinde bir müzik örneği taşıyorsa otomatik olarak çalmaya başlayacak. Onu 5 saniye boyunca dinleyebilirsek de kütüphanemize kaydetmiş olacağız.

Daha oyunun başlarında topladığımız müzik parçacıklarıyla bir müzik yapabiliriz. İlk takdir çölün Kum Adam'ından gelecek.

Oyun boyunca pek çok macera oyununda olduğu gibi çeşitli eşyalar da toplayacağız. Ancak bu eşyalar bize çok şey anlatmayacak. Onları kullandığımız zamanlarda bulmaca çözmeyeceğiz ya da işimizi kolaylaştırmayacaklar. Daha çok oyuna bir tat katma işlevi görecekler, fakat bu noktada da biraz eksik kalıyorlar.

Oyunu Türkçe dil seçeneğiyle oynarsanız, İngilizcesinde olmayan bir mizah da karşınıza çıkacak. Karakterlerin adları Zombi Veysel, Yosun Yusuf olarak değişirken, "Akşama geleceem" şeklindeki notlar da suratta koca bir sırıtış oluşturan, memleketli oyuncularına selam çakan bir Cemre Özkurt eklentisi. #Direngezi süprizini de unutmamak gerek.

Beat the Game, ses avcılığı yaptığımız, olmadık yerlerden ilginç parçalar topladığımız oldukça özgün bir oyun olmakla birlikte, 1 saate yakın kısacık oynanışıyla tadı damakta kalan bir yapım aynı zamanda. Ayrıca kimi karakterlerle daha çok etkileşime girmeyi beklerken bu ilişkiler havada kalıyor. Her ne kadar oyunun sonu ve amacı onun bu gerçek üstü kurgusuna ve sese dayalı oynanışına gayet uygun olsa da, oyuncunun bu dünyayı keşfetme isteği kursağında kalıyor. Özellikle de koca çölün sadece belli bir alanında hareket ediyor olmak bir devam oyunu isteğimi güçlendirdi. Son olarak, karakterlere hareket ederken kamerayı 360 derece döndürememek de kimi ufak sorunlara neden olabiliyor.

Bana uzun zaman sonra oldukça ilginç bir oyun deneyimi yaşatıp bu derece özgün ve uçuk bir ortam sunan *Beat the Game* takdirlerimi topladı. Yaratıcılığına övgülerim sonsuz olsa da kısacık ömrü ve havada kalan kimi yanlarıyla birlikte bu güzellik eksik kalmış hissi de verdi. Ama böyle çılgın yapımlar kalp ben.

+

- Sürreal ortam
- Birbirinden uçuk karakterler
- Müzik yaparak ilerleyen yapısı
- Türkçe seçeneğine has espriler
- Mizahi doku

−

- Oynanış süresi çok kısa
- Karakter etkileşimleri yarıda kalıyor
- Toplanan eşyaların oynanışa katkısı yok

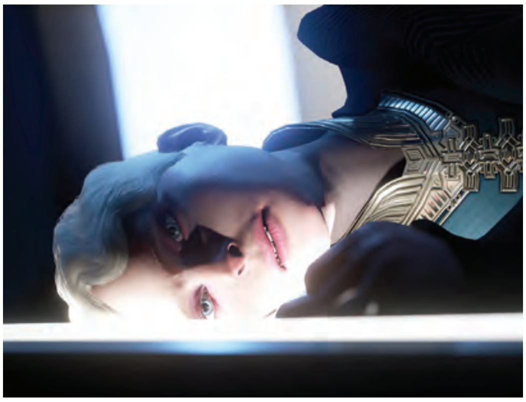
7

SON KARAR

Tam ritmimizi bulmuşken müziği kesen DJ'ler gibisin Beat the Game.

SES TOPLAYARAK ANLAMLI BÜTÜNLER OLUŞTURMA ÇABASI BİLDİĞİNİZ BULMACALARA HİÇ BENZEMİYOR.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Ultra Ultra ○ **DAĞITIM:** Ultra Ultra ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-120-echo







Bu, göreceğiniz şaşaanın sadece ufak bir kısmı.

ECHO

Kendi zekânızla savaşa var mısınız?

M. İHSAN TATARİ

"Hayat bir yankıya benzer; yaptığınız her şey er ya da geç size geri yansır," demiş ünlü düşünürlerimizden biri. O kadar öngörülü müymüş bilmiyorum ama bu sözlerle âdeta *ECHO*'yu tarif etmiş vallahi. *Hitman*'in yapımcısı IO Interactive'den ayrılan bir grup arkadaşın kurduğu **Ultra Ultra**'nın ilk oyunu *Echo*. Ve böyle bir ekipten bekleneceği gibi oynanış mekanikleri gizlilik üzerine kurulu.

"En" adındaki kızımız bir süre önce kaybettiği bir sevdiğini tekrar hayata döndürebilmek için atlamış uzay gemisine, dondurucuda geçirdiği 100 yıllık bir seyahatin ardından varmış bu efsanevi gezegene. İlk bakışta tamamen terk edilmiş bir yer gibi görünse de buranın altında koskocaman bir saray yatıyor. Mermer duvarlar, pahalı mobilyalar, devasa avizeler... Ama tek bir insan evladı yok... Elektrik de öyle. Böylece ilk işimiz güç kaynağını aramak oluyor.

Oyun oldukça yavaş başlıyor ve ilk yarım saati bizi sınarcasına böyle devam ediyor. Ama bu süre aynı zamanda hikâyeyi ve karakterleri daha yakından tanıma fırsatı demek. Üstelik En'i seslendiren Rose Leslie (Game Of Thrones'tan Ygritte) ve uzay gemimiz London'ı seslendiren Nick Boulton'un (Bkz. Kutucuk) performansları sayesinde bu ağır tempo kaliteli bir bilimkurgu filmi tadı veriyor.

FOTOKOPİ ZEKÂ

Anlattıklarıma bakıp da sıfır aksiyonlu bir yürüme simülasyonu sanmayın *Echo*'yu. Tam aksine, elektrik sorununu çözmemizle birlikte saray "uyanıyor" ve o andan sonra ilk işi bizi "kopyalamak" oluyor. Önce yerlerde kıvranan siyah, şekilsiz şeylerle karşılaşıyoruz. Sonra kolları ve bacakları çıkıyor bunların, ardından tamamen En'in suretine bürünüyorlar. Bununla da kalsalar iyi; çünkü bu yansımalar (ekolar) biz ne yaparsak "öğreniyor" ve hareketlerimizi bize karşı, bizi öldürmek için kullanıyor. Mesela ilk başta ne kapı açabiliyorlar ne de suya girebiliyorlar. Ancak siz bunları yaptıkça saray eylemlerinizi kaydediyor, bir süre sonra elektrikleri kesiveriyor ve ekoları baştan programlıyor. Işıklar yeniden geldiğinde bir bakıyorsunuz ki az önce yaptığınız her şeyi artık onlar da yapabiliyor. Böylece başlıyor kendi zekânızla mücadeleniz. Asansöre binsem mi binmesem mi? Şu duvarın üstünden atlasam mı atlamasam mı? Ateş etmeli mi etmemeli mi? Her şeyi iki kere düşünüyor, hatta ışıklar yanarken piyano çalmak gibi gereksiz eylemleri kaydettirerek ekolarınızı dolaylı yoldan oyalayabiliyorsunuz. Ek olarak; ateş etmek, çok yüksek bir yerden atlamak, depar atmak gibi her aksiyonumuz bir hareket puanına mâl oluyor. Bunları çevredeki ışıklı aparatlarla yenileyebiliyoruz, beklediğimiz zaman kendi kendine de artıyor. Bu da bir işe kalkışmadan önce iki değil, üç kere düşünmenize yol açıyor.

Lakin her şey kusursuz değil. Bir kere etrafta o kadar çok eko var ki gizlilik söz konusu bile olamıyor. Aynı anda ikiden fazla ekoya yakalanırsanız ölüm kesin. Ama asıl üzücü olanı kendi kendini tekrar eden görev yapısı. Sarayın ilk bölümünü aşmak için belli sayıda mavi küre toplamanız ve asansörün kilidini kaldırmanız gerekiyor. Ya da bir anahtarı bulup kapıları açmanız. Bunları ilk yapışınızda her an yakalanma tehlikesi yüzünden acayip geriliyorsunuz. Ama sonra ilk *Assassin's Creed*'de olduğu gibi sarayın her yeni kanadında bu görevlerin tekrara bağladığını fark ediyorsunuz üzülerek. Küre sayısı giderek artıyor, düşmanlar zorlaşıyor tamam ama... insan görevlere de biraz çeşitlilik koyar yahu! Neyse ki *ECHO* toplamda 6-8 saatlik bir oynanışa sahip de çok boğulmuyorsunuz. Senaryosunun sonlara doğru iyice meraklanıp sizi sarıp sarmalaması da cabası. Yine de bir "keşke" çekmeden edemiyor insan.

GÖRÜNMEZ KAHRAMAN NICK BOULTON

Her ne kadar En'i seslendiren Rose Leslie, GoT dizisindeki rolünden ötürü daha meşhur olsa da Nick Boulton'un filmografisine şöyle bir göz gezdirmenizle adamın önünde saygıyla yerlerde yuvarlanmanız bir oluyor. Dragon Age 2'de Hawk, Fable 3'te Commander Milton, Hellblade'de Druth, Dreamfall Chapters'ta Kian Alvane gibi başarılı performanslarının yanı sıra The Witcher 2, Mass Effect 3, Star Wars: The Old Republic, Battlefield 1, Final Fantasy XIV, Killzone serisi, AC: Black Flag... gibi gibi saymakla bitmeyecek bir sürü oyunda seslendirme yapmış kendisi. Hatta Doktorlar dizisinde bile oynamış. Valla! Ama yabancı olanda :)

+

- Eko mekaniği
- Muazzam seslendirmeler
- Merak uyandırıcı hikâye
- Çok "kral" çevre tasarımları

−

- Görevler tekrara bağlıyor
- Karakter modellemesi bir tık daha iyi olabilirmiş
- Gerçek gizlilik bu değil!

7+

SON KARAR

Karar: Yılın oyunu olmaktan çok uzak belki ama bünyede güzel anılar bırakmaya aday.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Slightly Mad Studios ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 220 TL (Win), 320 TL (X-One), 340 TL (PS4)
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 189 TL (Playstore), 199TL (Steam), 269TL (PSN), 239TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-120-pc2



Bir Fransız, bir Alman, bir de Amerikalı bir bara gitmişler...

PROJECT CARS 2

Ben bir oyun muyum, yoksa simülasyon mu? Valla ben de bilmiyorum

YİĞİT TEZCAN

Bir yarış simülasyonu yaratmak zor iş. Bir yarış otomobili hızlı bir virajı dönerken, üzerinde hiçbir girintisi ve dişi olmayan o geniş "slick" lastiklerin üzerinde sadece bir yumruk genişliğindeki bir alan piste temas eder. Yani taban genişliği 40 cm'yi bulabilen yarış lastiklerinin, sadece 10 cm'lik bir kısmından bahsediyoruz. İşte otomobil simülasyonlarının asli görevi de lastiğin asfaltla temasını gerçeğe yakın şekilde modellemek ve hissettirmektir. Kulağa basit gelebilir; ancak bu kocaman bir DVO evreni yaratmaktan daha karmaşık bir olay.

Öte yandan bunlar son derece tartışmalı konular. Gerçeğin sanal olarak baştan yaratılması karışık mesele. En "gerçek" simülasyonlarda bile, otomobillerdeki 50 derecelere varan ısılar ve G kuvvetleri haliyle yansıtılamıyor. Tabii çok para harcayıp hareketli bir kokpit ve G kuvveti yaratan kabinlerden almadıysanız (hani olur da aldıysanız bana da bir tur verin).

Zaten tüm bunların ötesinde, ben herkesin kendi gerçeğini yarattığına inanır ve bu fikri sıkı sıkıya savunurum.

Bu adam kim ve ne anlatıyor diye sorabilirsiniz. Kim olduğum sorusu bizi hedeften uzaklaştırır, ancak bunları neden anlattığımı açıklayabilirim: Çünkü *Project CARS 2*, bunlardan bahsetmemi istiyor! Kendisi büyümüş, selefiyle ayrışmış ve bir simülasyon olmak istediğine karar vermiş. Tabii karar vermek ayrı, yapabilmek ayrı. Ancak *Project CARS 2*, lastikleri sanki kauçuktan değil de taştan yapılmışçasına yanal esnemeden bihaber olan ilk oyunun aksine, gerçekteki lastik kuvvetlerini taklit etmek için çaba gösteriyor; üstelik beraberinde lazerle ve drone'larla taranmış gerçeğe birebir yakın pistleri, modern prototiplerden ABD'nin klasik GTO otomobillerinin de arasında olduğu 170'ten fazla modern ve ikonik yarış ve yol otomobilini, LiveTrack 3.0 adını verdikleri ve dinamik hava şartlarına bağlı olarak yol tutuşu devamlı değişen pist teknolojisini, ayrıca en önemlisi de yarış oyunlarında son dönemde adı geçmeye başlayan eSpor modelini de getiriyor.

CİDDİ AMA YAKIŞIKLI

Project CARS 2 şekil bir oyun. İnsanın ağzının suyunu akıtacak lezzette bir otomobil ve pist seçkisi var. Menüleri şık ve otomobil ayarları dâhil her şey kenarda çıkan minik kutucuklar içinde açıklanıyor. Oyunu PC'de Oculus Rift'le, Nvidia Surround'la (üç monitör) ve tek monitörle inceledim. Özellikle gün doğumu, batımı ve değişken hava şartları, hem VR'da, hem de monitörlerde şahane görünüyor. Özellikle Oculus Rift'in netlik (menüden multisampling'i sonuna kadar açın), derinlik ve hız algısı gibi konularda çok iyi performans verdiğini söyleyebilirim.

Detaylara girmeden önce, iki teknik aksaklıktan bahsetmek istiyorum: Birincisi, bazı pistlerde ve günün bazı zamanlarında gölgeler titriyor ve ortadan kayboluyordu. Bunu en fazla replay'lerde fark ettim. İkincisiyse daha büyük bir sorun: Oyun, cuma akşamından toplam 20 saat kadar sürüş yaptığım pazar akşamına kadar yaklaşık 30-40 defa kapandı. Biraz Reddit'te, şurada burada bakınınca benzer sorunları yaşayan başkalarına da rastladım.

Belki de asla Finli sanal Raikkonen'ler kadar hızlı olamayacağımı bildiğimden, gerçekçi bir fizik motorundan sonraki en büyük önceliğim süper hızlı tur zamanları atmak değil, olayın içine girebilmek oldu. Bu yüzden, her yıl haziran ayında yapılan Nürburgring 24 Saat yarışının bir bölümünü canlandırabilmek adına, kafama Oculus Rift'i geçirdim ve Green Hell'de (bu Nordschleife'ye verilen isim; çünkü havanın acımasız, bariyerlerinse çok yakın olduğu 20 kilometrelik pist, yemyeşil bir ormanın içinden

ilerliyor), saati sabahın dördü, havayı ise fırtınalı olarak ayarlayarak yapay zekâya karşı yarışmaya başladım.

Normalde ciddi simülasyonlarda online olarak yarıştığımdan yapay zekâya burun kıvırırım. Ama o da ne, aman Allah'ım! Bu, benim bir simülasyon yarışçısı ve oyuncu olarak yaşadığım en olağanüstü tecrübelerden birisiydi. Nordschleife'nin ortalarına gelene kadar, diğer otomobillerin spreyleri yüzünden son derece temkinliydim. Hatta ilk defa bir simülasyonda ölmekten korktum. Ancak turun ortalarına doğru yağmur azalmaya başladı. "Peki" dedim kendi kendime, "demek ki dinamik hava şartları dedikleri buymuş." Sonra pistin son bölümünde tekrar fırtına başladı. İkinci turda pistin aynı kısmına geldiğimde yerler iyice kurumaya başlamıştı. Meğersem pistin bir kısmında fırtına olabilirken, bir kısmında yağmur yalnızca çiseleyebiliyormuş.

Değişken hava şartları ve havanın aydınlanması, aynı zamanda çok ilginç de bir sürüş deneyimi yarattı. Oluklu yağmur lastiklerinden pistin kuru kısımlarında performans almak çok zordu. Üstelik pist kurusa dahi kimi yerlerde küçük gölcükler oluşuyordu. Tıpkı gerçekte de olduğu gibi kendimi su birikintilerinden kaçmak için farklı viraj çizgileri kullanırken buldum. Live Track 3.0 teknolojisi gerçekten de lafta kalmamış; fakat bunu tam anlamıyla değerlendirebilmek için farklı hava ve saat varyasyonlarıyla uzun vadeli denemeler yapmak lazım.

Bir diğer deneyime geçmeden, hazır yakalamışken yapay zekâya değinelim: Yapay zekânın hem hızını hem de agresifliği ayarlayabiliyorsunuz. Yarışırken size yer bırakıyor (zaman zaman). Startlarda halen çok büyük tıkanmalar yaşanıyor. Yapay zekâ tamamen optimize edilmiş de değil: Yavaş virajlarda yavaş kalırken, hızlı virajlarda gerçek dışı bir yol tutuşla farkı açıyor (yere basma etkisi, yapay zekâda kullanıcıdan daha farklı şekilde hesaplanıyor). Bana göre bu, kariyer modunun da değerini azaltan bir şey. Fakat yine de simülasyon türüne bu denli yakın olup, bu kadar detaylı bir kariyer yapabildiğiniz başka bir seçenek yok.

İkinci akılda kalıcı deneyimimse Le Mans'da yaşandı. Gün batımıydı. Ferrari GTE 488'le Mulsanne virajından çıkmış, Indianapolis virajına doğru ilerliyordum. Le Mans'ı Audi'yle üç defa kazanmış olan Allan McNish, pistin bu kısmında güneşin çok fazla göz aldığını söyler. Aynısını ben de yaşadım! (Selam McNish, n'aber?) Güneş ağaçların arasından çıkarak gözümü alıyor ve beşinci viteste yaklaşık 200 kilometreyle gireceğim Indianapolis virajının girişini görmeyi bir hayli zorlaştırıyordu.



Le Mans'da start anı. Bu karedeki otomobillerin çoğu birkaç saat sonra gecenin karanlığı tarafından yutulacak.

Monitörlere geçinceyse, VR'ın düşük netliği yüzünden aslında oyunun görsel şatafatını yakalayamadığımı fark ettim. *Project CARS 2*'de tam anlamıyla bir üçlü monitör desteği gelmiş; artık her monitor ayrı ayrı render'lanabiliyor. Eski oyuna kıyasla üçlü monitör performansı da daha iyi optimize edilmiş. Renkler bazen biraz fazla canlı olup yansımalar kimi zamanlar fazla "abartı" görünse de, özellikle endurance otomobillerinin sarı farlarının karanlığı aydınlattığı noktalarda gerçeğe oldukça yakındı. Yani bazı noktalarda bu bir oyun, bazı noktalarda ise bu bir canlı yayın veya araç içi kamera diyordum. Monitör kullanıcıları için VR'da işlemeyen anti aliasing'den birçok post processing efektine kadar çeşitli görsel avantajlar var.

Ne var ki oyunun ses mühendisleri tam dayaklık. Oyundaki kimi sesler eski bir Türk filminin kazayla sonuçlanan

OYUNUN GERÇEKTEN İYİ YAPTIĞI BİR ŞEY VARSA O DA DİNAMİK HAVA ŞARTLARI VE BUNLARIN OYNANIŞA ETKİSİ.





İkonik yarış otomobillerinin kokpitleri gerçeğine birebir uygun şekilde modellenmiş.



Project CARS 2'de istemediğiniz kadar GT3 otomobili var.

PROJECT CARS 2 VE ESPOR

Yarış simülasyonlarında yükselen yeni trend bu. Havuz her ne kadar küçük olsa da yavaş yavaş büyüyecek gibi duruyor. Formula E, Vegas E-Race adını verdiği organizasyonda, dünyanın en hızlı sim yarışçılarını 1 milyon dolarlık bir ödül havuzunda bir araya getirdi. Dünyanın belki de en ciddi simülasyonu olan iRacing'de, Formula 1 ve Nascar şampiyonalarını birinci bitiren sürücüler, 10 bin dolar ödül kazanabiliyor.

McLaren Formula 1 takımı, Sparco ve Logitech gibi sponsorların ortaklığında, rFactor 2 ve iRacing gibi simülasyon platformları üzerinden yaptığı yarışlarla kendisine fabrikada çalışacak tam zamanlı bir simülatör sürücüsü arıyor.

PC2'nin yapımcısı Slightly Mad Studios'un da bu yönde planları var. Hatta oyunun en büyük satış noktalarından birisi de buydu. Online yarışlar için sürücülerin ne kadar güvenli sürüş yaptığı ve ne kadar hızlı olduklarını gösteren, matchmaking tipi bir değerlendirme sistemi kurdular. Ben şimdilik sadece kişilerin açtığı yarış sunucularını ve hızlı tür üzerine kurulu topluluk etkinliklerini gördüm. Gelecekte neler olacak, göreceğiz.







otomobil takibi sahnelerini anımsatıyor. Lastiklerin limiti zorlandığında ve aşıldığında gerçek dışı, neredeyse gülünç sayılacak sesler çıkıyor. Otomobiller kaza yaptığında cam kırılma sesleri duyuluyor. Yarış otomobillerinin camları polikarbondan yapılır ve bildiğiniz cam gibi kırılmazlar. Onu geçtim, farı bile olmayan Indy Car ve Formula 1 otomobilleri çarpıştığında nasıl olup da cam kırılma sesi duyulabilir?

Bunun haricinde motorlardan gelen sesler de bir tuhaf. Sanki birileri, düşük kalitedeki bir mikrofondan boğuk bir ses kaydı almış, sonra bu ses kaydına Audacity'de acemice post processing yapmış ve üstüne kazayla biraz da eko katmış gibi. Belki de ses departmanı, özellikle de görsel zenginlik ve aşama kaydetmiş oyun fizikleri yüzünden bu denli göze (kulağa) batıyor.

KLAVYEYLE YARIŞILIR MI?

Girişte *Project CARS 2*'nin özellikle lastik fiziği konusunda aşama kaydettiğinden bahsettim. Bu da beraberinde bir açmazı getiriyor: Kendi gözlemlerim ve araştırmalarıma dayanarak söyleyebilirim ki, *Project CARS 2* gerçekçi fizikleriyle beraber rotayı biraz daha direksiyon kullanıcılarına çevirmiş. Bu, gamepad'le keyif alamayacağınız anlamına gelmiyor ama *Project CARS 2*'nin Forza'nın o eğlenceli ve kullanıcıyı affeden yapısını yakalaması zor. Mesela ilk üç günde liderlik tablolarına baktığımda, geçmişe kıyasla daha az gamepad kullanıcısı olduğunu gördüm. Tabii bu dağılımda PC'de olmamın etkisi de var.

Artık otomobillerin tepkileri daha gerçekçi olduğu gibi, aynı şekilde tümseklerinden tutun, genişlik ve viraj içi eğimlere kadar pistlerin gerçeklerine benzerliği artmış. Ancak bu noktada en büyük sorun istikrar: Örneğin Long Beach'in nasıl gerçeğine benzediğinden bahsetmiştim. Aynı şekilde Nordschleife ve Le Mans da gerçeğe oldukça yakın. Fakat örneğin Road America pistindeki eğim ve iniş çıkışlarda büyük eksiklikler vardı, pistin sürüşü etkileyen eğimli virajları ve ufak rampaları resmen dümdüzdü. Yani lazer ve drone'larla tarandığı söylenen pistlerin bazıları, gerçeğine o kadar da yakın değil.

Aynı durum otomobiller için de geçerli. Örneğin LMP, özellikle de GTE ve GT3 sınıfındaki otomobillerin fiziği gayet simülasyon ayarındayken, bazı klasik yarış otomobillerinde adeta saçmalandığını gördüm. Örneğin ikonik Group C otomobillerini başka bir simülasyonda çok fazla kullanmış, otomobiller hakkında ne bulursa izlemiş ve okumuş birisi olarak hiç inandırıcı bulmadım. Bu örnekler kolayca çoğaltılabilir.

Bir noktada net olmak istiyorum: *Project CARS 2*'nin fiziğini överken, bir *iRacing* veya *rFactor 2* gibi simülasyonların düzeyinde olmadığını söylemem lazım. Ancak bana sorarsanız, belki *Assetto Corsa*'yla kıyaslanabilir. *Project CARS 2*'de otomobillerin ön tarafı biraz fazla ağır ve hissiz; nasıl desem, sanki tüm otomobiller çok fazla önden kayıyor. Tabii bunda oyuncuya verilen standart otomobil ayarları da etkili olabilir. Buna karşılık otomobil ayarlarına harcadığım sürede yaptığım değişikliklerden mantık sınırları içinde tepkiler aldığımı gördüm. Buraya hoş bir özellik de eklenmiş: Artık sanal yarış mühendisiniz size verdiğiniz geri bildirimlere göre hangi ayarları değiştirebileceğinizi söylüyor. Bu özellik çok basit bir seviyede ama hiç yoktan iyidir.

FFB (Force Feedback System) ise otomobilden otomobile değişkenlik gösteriyor, ancak bu her zaman gerçekçi biçimde olmuyor. FFB otomobilin kütlesi, süspansiyonları, lastikleri ve yere basma kuvveti düşünüldüğünde istikrarsız bir performans çiziyor. Mesela eşek yüküyle downforce üreten Dallara DW12'nin direksiyonu, siz ayar değiştirmedikçe modern bir GT3 otomobilinin direksiyonundan daha ağır hissettirmiyor.

DAHA DAHA NE HABER

Nerede kaldık? Hah, oyunda bir de rallikros var. Pist yarışlarına kıyasla daha az deneyimleyebilsem de fizik anlamında başarılı buldum. Öyle rastgele bir şekilde, sadece otomobilin arkasını kopartarak viraj dönemiyorsunuz; planlı şekilde yaklaşmak, virajdan viraja momentum taşımak gerekiyor. Her ne kadar gerçekte çok rallikros hastası olmasam da, içimde oyunun bu modunu da daha fazla deneyimleme isteği uyandı.

Sonra bir de Oval disiplini var... Var ama her şeyi yanlış: Pistte bir kaza yaşandığında bayrak sallanıp yarış yavaşlatılmıyor. Oval pistler çok kısa ve hızlar yüksek olduğundan yarış her kazada yavaşlayıp güvenlik otomobilinin arkasında tekrar başlamak zorunda. Nascar otomobilleri, sanki Indy Car otomobilleriymiş gibi yan yana üçerli sıralanarak start yapıyor. Indy Car otomobillerini tüm tecrübeme rağmen (öhöm) oval pistte hızlı şekilde sürmeyi başaramadım. Otomobil ayarı veya fizik problemi olabilir, henüz bilmiyorum.

Sonracığıma sadece yağmur değil, simülasyon sınıfında başka hiçbir oyunda deneyimleyemeyeceğiniz kar yağışı ve hatta buzlu bir pist bile var! Sonra şu var, sonra bu var... Hatta oyunda bir kamyonet bile var! Ve işte, sopalanası ses mühendisleri dışında oyunun bir diğer zayıf karnı da burası. Yapımcı Slightly Mad Studios, çok fazla şey yapmaya çalışıyor. Bu kadar kısa bir sürede 50 kadar pisti ve 170 küsur otomobili hazırlayınca, haliyle hepsini aynı standartta tutamamışlar. Ellerindeki seriyi kısa zaman ve kısıtlı kaynaklarla aynı anda hem *rFactor*, hem de *Forza Motorsport*'a benzetmeye çalışmışlar.

Ne var ki *Project CARS 2*, tüm eksikliklerine rağmen, oyuncuya (yarışçıya!) unutulmaz anlar yaşatıyor. Hem simülasyon niteliği taşıyıp hem de böylesi görsel bir şov sunan başka bir alternatif yok. Sürüş yardımı ve her şeyin güzelce açıklandığı menüler, yarış simülasyonlarına giriş yapmak isteyenler için ideal olabilir. Oyunun fizik ve oynanış anlamında *Forza*'yla ayrıştığı kesin; ancak içimden bir his eSpor modeli ve daha gerçekçi sürüş gibi şeylerden bahseden *GT Sport* ile PS4 için aynı kulvarda koşabileceğini söylüyor.

VR GERÇEKTEN O KADAR İYİ Mİ?

Her ne kadar dünyanın az bildiği bir konu olsa da Oculus Rift ve HTC Vive gibi VR başlıkları, yarış simülasyonları için biçilmiş kaftan. Her ne kadar kafa hareketlerine karşılık vücut sabit kaldığı için kimileri sıkıntı yaşasa da VR'ın kimi zamanlarda insana bir simülasyonda olduğunu unutturduğu anlar oluyor. Hız algısı, derinlik hissi ve objelerin doğru şekilde ölçeklenmesi, monitörlerde algı sıkıntısı yaşayanların derdine derman oluyor. Örneğin iki viraj dönemeyen kız arkadaşım, Oculus Rift'i kafasına geçirince Nordschleife'nin kralı oldu (abartma huyum yoktur).

VR başlıklarının eksileri ise özellikle uzak mesafelerde netliğin bozulması, stresli anlarda terleme yapması ve buna bağlı olarak buğu sorunu.

PC2, EN CİDDİ SİM'LER SEVİYESİNDE OLMASA DA MÜTHİŞ GERÇEKÇİ BİR FİZİĞE SAHİP.



+

- İlerleme kaydetmiş, daha gerçekçi fizikler
- Lafta kalmayan dinamik hava ve pist şartları
- Gerçeğine yakın pistler (Long Beach tam bir sanat eseri)
- Güçlü VR desteği

−

- Bazı otomobiller ve pistler fizik açısından zayıf kalmış
- FFB her zaman iyi değil
- Kimi zaman gülünç olan ses efektleri

8

SON KARAR

Kimi noktalarda devrim niteliğinde işler yaparken, aynı anda çok fazla yöne gitmeye çalıştığı için yorgun düşebiliyor.

TÜR: Spor **YAPIM:** Visual Concepts **DAĞITIM:** 2K / Sony Eurasia **KUTULU FİYATI:** 269 TL (PS4), 199 TL (PS3) **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 199 TL (Steam), 269 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/NBA2k/





Kariyerimiz başlarken üç sayı makinesi Shammy'le tanışıyoruz.



NBA 2K18

NBA yüzüğü dükkânda satılmaz

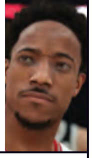
NOYAN AKATLI

Yılda bir düzenli, hem de asgari ücretin yedide biri gibi fahiş fiyatlarla çıkan spor oyunlarını indirim dönemini beklemeden satın almak doğru bir tercih mi sorusu kafamı fena halde meşgul ediyor okuyucu dostlar. 1980'lerin son döneminden NBA anılarımı falan hatırlatmadan, doğrudan konuya girdim; bir sporsever ve oyuncu olarak zihnimde ikilemler yaratan bu sorunun cevabının bir kısmını, *NBA 2K18* yazımda vermeye ve bulmaya çalışacağım.

GERİYE KOŞ, SAÇ TIRAŞINI GÖRELİM

MyCareer'in ilk başladığı sürümden beri âdet edindim; yarattığım basketbolcunun saçını '80'li yıllar çocuklarının "punk" dediği, oyunlarda "mohawk" denilen, gerçek hayatta hayal bile edemeyeceğim tarzda seçerim. Önemsiz bir ayrıntı gibi gelebilir, bu yılki oyunu açana kadar benim için de günaşırı sakal tıraşı olmak kadar doğal bir durumdu MyPlayer'ın saçı, ancak "MyNeighborhood" denilen, -bence hiç de fena olmayan- yeni özellikle, basketbolcumuzu bayağı bir New York mahallesini andıran bir mekânda gezdirebiliyoruz. Alıştırma - eğitim görevlerinde ilk tuhaflıkla karşılaşıyorum: Saç - sakal modelini değiştirmek için mahalle berberini ziyaret etmem gerekiyor. "NBA'in yeni yıldızı dükkanımıza teşrif etmiş, hoş geldin adamım" geyiklerinin ardından, önceki sürümlerden alışık olduğum saç modelinin 2000 VC olduğunu şaşkınlıkla fark ediyorum, maç başı ücret ve prim ise 700 - 800 VC kadar.

Kıl tüy için üç zorlu maçta kazandığımız VC istenince birçok oyunsever isyan etmiş, para karşılığı VC satışına teşvik primi deyip kombine kartlarını yakmaya, Steam'de ücret iadesi talebine kadar götürmüşler işi. Kısmen haklı olsalar da, biraz erken ve aşırı bir tepki olarak görüyorum sanal alemdeki olumsuz yorumları. Evet; akıllı telefonumdaki My NBA 2K1- uygulamaları sayesinde günde birkaç bin VC toplamaya, MyCareer oyuncumu ve MyTeam kadromu erken bir vakitte geliştirme lüksüne alışmıştım ben de yıllardır. Ancak animasyonları, atmosferi, güç dengelerini ekrana yansıtışı ile gerçek NBA'e yakın bir yapım olduğunu iddia ettiğimiz *NBA 2K* serisinde, kimsenin tanımadığı 20 yaşındaki bir heveslinin toplam 15 - 20 maçta üç - dört sezonluk deneyim kazanmış, L. James'i savunacak kapasiteye ulaşmış halinin gerçekçilikle bir ilgisi yoktu işin ve ligin doğrusu. Her yıl 100



- 200 saatlik süremin büyük kısmını geçirdiğim MyCareer moduna yeni eklenen mahallemizde berber, dövme stüdyosu, giyim mağazası gibi göze hitap eden bölümler haricinde, amatör sporcuların iyi bildiği, sıkı çalışmanın getirdiği ter kokusunu hissettiğimiz antrenman salonu ve fiziksel idman merkezleri de var. Her maç öncesi üçer antrenman seçebiliyoruz, başarı oranımız rozet deneyim puanımıza yansıyor, ayrıca oyuncu özellikleri (top kapma, pas, dış atış, smaç, vd.) seviye sınırımızı da yükseltiyor. Maç ve antrenman performansımıza göre, yavaş ama düzenli bir gelişim oluyor basketbolcumuzda anlayacağınız. Koşu bandında ısındıktan sonra şut çalışmaları yaparak ortalamamı 60'tan 65'e çıkardım, VC satın almak aklıma bile gelmediği gibi, gerçeğe yakın spor deneyimi yaşadığımı da söyleyebilirim. Sezonun ikinci yarısında Michael Jordan istatistiklerine yaklaşan acemi çaylak, punk saçlı Noyo'lar ile bu yavaş ama mantıklı seviye atlama hissini yaşamamıştım.

İKİ BUÇUK SAYILIK ATIŞLAR

Göze hoş gelen animasyonları, atışın şiddet ve açısına göre değişen basketleri, takım oyunu ve savunmadan hücuma geçişleri ödüllendiren yapısıyla basketbolseverlerin gözünde yıllardır tek "MVP" (En Değerli Oyuncu) idi zaten *NBA 2K* serisi. Bu yıl içerik ve sunumda bazı değişiklik ve eklemeler yapılmış, ancak önce izninizle top, çember ve rakiple baş başa kaldığımız oynanış kısmında gözüme çarpanlarla devam etmek istiyorum: Yıllardır şut zamanlamasını gösteren bar üzerinde yapımcı stüdyo tarafından oynanır, küçük değişiklikler yapılır ancak bu değişikliklerin bir faydasını pek hissetmezdik. Bu yılsa, şut barı oyuncumuzun kafasına yakın bir yere, yukarıya çekilmiş. Başarılı bir dokunuş olmuş bu, şut atmak için sıçrayan basketbolcu en yüksek noktaya ulaştığında sağ çubuk veya Kare/X tuşunu bırakırken zamanlama barının doluluğunu da rahatça görüyorum böylelikle. Ayrıca, şut hakkında kısa bilgi penceresine, rakibin savunma derecesi de eklenmiş. Maç izlerken "Bomboş şut, boş, zor, çok zorladı…" diye mırıldandığım savunma düzeylerini aynen yansıtmışlar ekrana, güzel olmuş. MyCareer oyuncumuz için yakın savunmaya karşı şut atma idmanları ve rozetleri de var, bu da iyi bir özellik. Parkedeki diğer yenilikse, çok kişinin gözüne çarpmayacaktır belki ama, top çalma hamlelerinden sonra eğer 600 gramlık yuvarlak bir an boşta kalırsa, otomatik olarak yere atlayıp topu yakalamaya, çelmeye çalışıyor basketbolcular. Gerçekçilik, mücadele keyfi adına iyi düşünülmüş bir özellik daha.

Menajerlik modu olan ve nispeten en az ilgi çeken bölümlerden MyGM'e de bu yıl basit bir hikâye modu eklenmiş. 36 sayı attığı maçta, daha da atacakken sakatlanıp sporu bırakan bir basketbol yıldızı adayıyken, çiçeği burnunda bir genel menajer heveslisinin öyküsünü takip ediyoruz, zaman ayırmaya değer gibi geldi MyGM yeni haliyle. *FIFA* serisinin Ultimate Team'ine benzeyen MyTeam düzenli menüsü, sürükleyici görev ve meydan okumaları, zorluk dengesi daha iyi ayarlanmış gerçek NBA takımlarına üstünlük kurma (domination) bölümüyle daha çok vakit harcayacağım ana menü sekmesi olacak bu yıl. MyGM ve MyTeam'in süreleri artınca, âdeta emekleyerek, dişi tırnağıyla basket - perdeleme arayarak NBA yıldızlığı basamaklarını çıkmaya çalışan MyCareer oyuncum ne yapacak, onu da NBA 2K19 çıkmadan göreceğiz.

Son topa kalmadan sonucun belli olduğu bir maçın daha sonuna geldik basketbol meraklısı oyungezer dostlar. Samimi birkaç düşüncemi de ekleyeyim son düdük çalmadan önce: Evet, kutulu veya dijital, konsol ya da bilgisayar ayrımı yapmadan, fiyat için epey pahalı diyebilirim. İndirim dönemine kadar *NBA 2K17* ile idare de ederdim rahatlıkla. Ana menüde "Hızlı Maç - Oyna" (Play) sekmesine hiç girmeden, My Career, My Team ve MyGM ile geçirdiğim, rahatlıkla "keyifli" diye tanımlayabileceğim 18 - 19 saatlik oyun süremden mutlu ayrıldığımı da ekleyeyim. İtici yan karakterler, geçilemeyen ve sıkıcı bazı ara sahneler, garip grafik hataları ile karşılaşmış olsam da, parkeye çıkıp basketbol topuyla buluştuğumda hissettiğim spor - adrenalin - eğlence üçlüsünün verdiği mutluluk tüm bu olumsuzlukları geri plana atmama yetti. Ribaundun Türkçe karşılığını bulacağımız, altyapıdan yetiştirdiğimiz oyuncularla Avrupa'da başarı kazanacağımız, *NBA Live* serisinin basketbolseverler için iyi bir alternatif oluşturacağı güzel günleri beklerken My Career - Team - GM oynuyor olacağım. 17 Ekim'deyse gerçek NBA'e bağlı görev ve meydan okumalar başlıyor, bakalım Steph Curry'nin tahtını bu yıl sallayabilen olacak mı...



Antrenman merkezi, kahverengi tişörtler hep yeni başlayanlar.

iPUCU

Akıllı telefonlardaki MY NBA 2K uygulamalarında bu yıl günlük VC bonusu kalkmış, uğraşmaya değmez gibi. MY Career oyuncumuz için ikinci bir rol seçebiliyoruz, ben örneğin 3 sayı uzmanı - oyun kurucu şeklinde bir SG yaptım bu yıl. My Neighborhood'daki berber dükkânı saç modeli ücretleri 100 VC gibi makul seviyelere iniyor eğitim görevinin ardından, paniğe gerek yok. VC kazanmak, oyuncunuzu geliştirmek içinse tek bir önerim var: Sabır. En az 70 - 75 ortalamaya ulaşmadan PRO-AM'i denemeyin derim. NBA sezonunun başlamasıyla görev - meydan okumalar çeşitlenecek, sıkılmadan oynayacağımız süre artmış olacak.





Oynanış görüntüsünü 2K16'dan da alabilirdim.

- Basketbol seven için zengin içerik
- MyCareer antrenman – gelişim sistemi spor mantığına uygun
- MyTeam içeriği ve görevleri renklendirilmiş
- Şut barı doğru yerde ve boş topa atlama animasyonu...

- ...oynanışta başka fazla bir yenilik yok
- VC kazanmak fazla zor hale gelmiş
- Minik de olsa grafik hataları NBA 2K'e yakışmıyor

7

SON KARAR

Bazı hatalarına rağmen başarılı değişiklik hamleleriyle uzun süre oynamaya değer olmuş.

DOSYA
İNCELEME

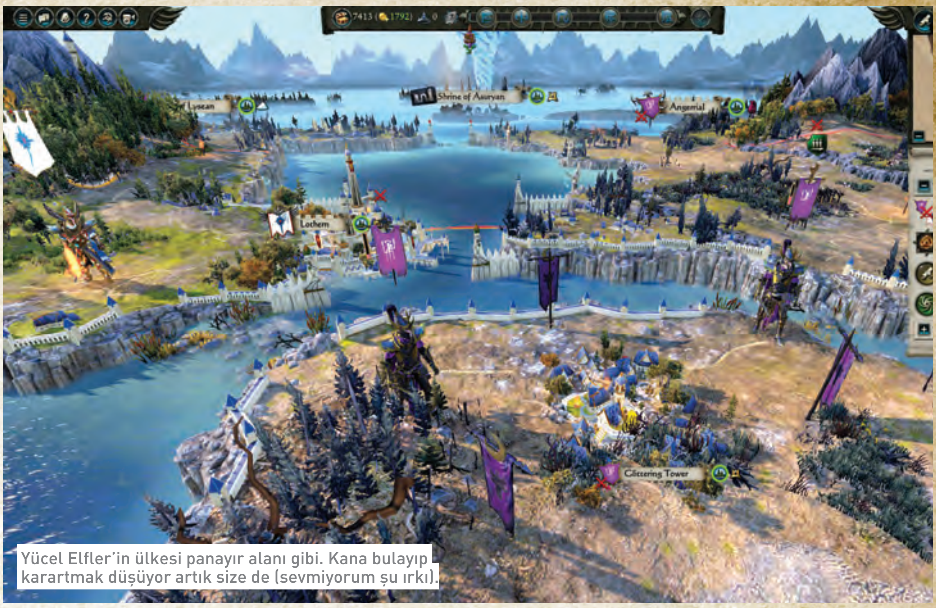


ÖNYARGI GÜZELDİR

BUĞRA ÖZKAN

Oyunlar hakkında önyargılı olmakta fayda var. Her daim kötü olacağını varsaymak, hiçbir şeyi beğenmeme timinin bir üyesi olmak en azından ürün piyasaya çıkana kadar yararlı. Malumunuz, oyun geliştiricileri arasında ürünün kalitesini kârdan üstün tutan neredeyse yok ve bu yüzden önyargı güzel çünkü gün geliyor, oyun çıkıyor ve ziyadesiyle şaşırıp keyifleniyorsunuz.

TW: Warhammer II, benim için bunun en güzel örneklerinden. Açık konuşayım, serinin ilk oyununa da oldukça ön yargılı yaklaşmış, "Bu ne ya, büyüler bir şeyler!? Dengesiz olur, keyif vermez, ne o öyle her orduda bir Gandalf, olacak iş mi? Akşama kadar büyü atar millet!" diyordum. Yanıldım. *TW: Warhammer* bu sorunu çok güzel dengelenmiş yetenek sistemi ve harika görsellerle aşmış ve beni kendine onlarca saat bağlamıştı. Cüceler de vardı neticede, çamurdan da olsa yeterdi bana. Gelgelelim şahane savaşlara, ırk dengelerine ve iyi düşünülmüş indirilebilir içeriklerine (Elf hariç) rağmen bir şey eksikti: Hikâye *(Elfer iyiydi ya, Canavaradamlar biraz uyduruktu asıl -Ö).*



Yücel Elfler'in ülkesi panayır alanı gibi. Kana bulayıp karartmak düşüyor artık size de (sevmiyorum şu ırkı).

FARKLI KILAN NE?

Total War serisi hiçbir zaman hikâyesiyle öne çıkmamıştır. İhtiyacı da yoktu belki; koca bir harita, bayraklar, generaller, birbirine giren askerler, atlıdan "charge" yiyip haritanın öteki ucunda kendini bulan garibanlar derken biz de aslında hiçbir zaman aramadık. Gelgelelim, bazen bir şeyin yokluğuna duyduğunuz o eksiklik hissini ancak varlığı gerçek olduğunda anlıyorsunuz.

İlk oyunu düşünüyorum: Bir keresinde Thorgrim "Kin Defteri"ne bir görev yazmıştı: Karak Hirn cücelerini alaşağı et. Neden? Çünkü Thorgrim'in en sevdiği pudingi yapan adamı kaçırmışlardı. Şimdi, böyle ufak tefek hikâyeler, Kin Defteri dışında bir motivasyon aracı olarak yedirilip verilse güzel olmaz mıydı yani? Kim bilecek şimdi o pudingi harika yapan detayları?

TW: Warhammer II'yi özel kılan ve benim "Hooayydaaa, DLC olarak vereceklerine ayrı oyun mu çıkarıyorlar yani?" şeklindeki ön yargılı düşüncemi yerlere seren özelliği de bu. Hikâye. Bu sebeple bu oyunu değerlendirmek, tüm ırkları tek bir kazana atarak genel geçer hükümlerde bulunarak mümkün değil. Irklara ufak girişler yapıp, onların birbirlerinden farklı olan motivasyonlarını özetleyip neden bu farklılığı bu denli sevdiğimi ve bu oyunun neden bu kadar güzel olduğunu anlatacağım.

PEKİ, BAŞKA NE VAR?

Irklara geçmeden önce bazı genel bilgileri ve farklılıkları belirtmekte fayda var. *TW: Warhammer II*, yepyeni bir dünyayla geliyor. İlk oyundakinden daha büyük bir yer burası. İlk bakışta aşırı devasa ancak ortadaki deniz yüzünden oynanabilir alan daha kısıtlı (Kara Elf hariç), yine de daha fazla bölgeye ve yerleşkeye sahibiz. Bu yeni dünya, 4 farklı ırkla oynayabildiğiniz ama Cüce'sinden tutun da Canavaradamları'na kadar birçok ırkı barındıran, farklı iklimleri ve farklı güzellikleri olan, ortasında devasa bir girdabın bulunduğu bir dünya. Temel hikâye bu girdabın etrafında dönüyor. Tüm oynanabilir ırklar, iyi ya da kötü bir şekilde bu girdabın kontrolünü ele geçirmek için yarış halindeler. Buraya dikkat edin, yarış var. Bu oyunun bende yarattığı gerginliği size açıklamam güç zira oynayış tarzınıza göre bu durum size keyif bile verebilir ancak kural basit: Geride kalamazsın. Agresif oynayış tarzına bir yöneltme varken, aptallığı da affetmeyen bir düzen mevcut.

Tüm ırklarda zaman içinde toplayıp beş adet ritüeli gerçekleştirmeniz için gerekli olan malzemeler var. Bunlar ırktan ırka değişiyor ve kimi ırklarda bunları kullanabilme şansınız da var ama temel amaçları aynı. Peki bunları nasıl kazanıyorsunuz? İşte, getirdiği yeni dünyanın dışında *TW: Warhammer II*'de gözünüze ilk çarpacak farklılık da burada: Görevler. İlk oyunda, eğer Cüce oynamıyor ve Thorgrim zırt pırt bir şeye kızmıyorsa, görevler çok fazla gelmezdi. Burada çok var. Bayağı çok var. Bekleyen görev sayısının 8-10'u gördüğü zamanlar oldu. Bu kadar görev gelmesinin tek sebebi, size söz konusu malzemeyi kazandırmak zira sadece savaş yaparak kazanmanız pratik olarak mümkün değil. Sanki bir masaüstü oyun olarak oynuyormuşsunuz da bir Game Master ipleri elinde tutuyormuş, sizi bir yöne doğru sürüyormuş gibi. Siz sadece söyleneni yapmakla yükümlüsünüz ve özgürlük alanınız çok geniş değil. Bu, Total War serisinin sürekli yaptığı bir şey olsaydı can sıkıcı olabilirdi ancak ilk kez böyle bir durumla karşılaştığımdan olsa gerek, fazlasıyla hoşuma gitti. Serseriliklerime katlanmak istemeyen birilerinin olması güzel tabii. Ha öte yandan bu Girdap hikâyesine fazla bulaşmayıp yine fetihlerle oyunu kazanmaya çalışmak da elinizde.

Warhammer II'nin farklılıkları sadece "görünmez el"in sizi sürüklediği maceralarla sınırlı değil. İrili ufaklı bazı değişiklikler var. Örneğin direkt bir etkisi yok belki ama haritalarda bulutlar dinamik gölgeler, karanlık bölgeler falan oluşturuyor artık, güzel bir görüntü katmış. Etkili olan ve bahsetmeye değer şeyse: Çevresel etmenler. İlk oyunda çevresel etmenleri, yani dağları, tepeleri ve darboğazları bu denli yoğun kullanma gereği duymadım bir iki durum haricinde ancak yeni savaş haritalarında oyuncuyu çevresel elementleri kullanmaya



Kertenkeleadamlar'da bir birimin gelişmiş versiyonunu alabilmek gibi bir yetenek var. Gördünüz mü kaçırmamaya çalışın.



Elflerin "iyilik meleği" olduğu dünyada insanın Yüce Elf oynayası gelmiyor. Kertenkeleadam–lar ırkında T–REX var, Styracosaurus benzeri bir şey var, çıtkırıldım Elfleri kim ne yapsın?



Gerçek hayat tavsiyesi: Bir ejderha bir hidraya dalarken arkanızı onlara dönmeyin.





iten bir tasarım anlayışı var. Örneğin, tepeleri kullanarak okçularınıza avantaj sağlamanız için çok stratejik yerleştirilmiş tepeler bulunuyor. Benzer şey yakın mesafe savaşçılarınız için düşünülen darboğazlar için de söylenebilir. Bu iki etmen bir önceki oyuna kıyasla daha taktiksel yaklaşmanıza olanak sağlıyor. Tümden savaşın seyrini değiştirecek etkiye nadiren sahip oluyor ancak yine de sağladığı avantajları kullanmak ve bunların farkında olmak güzel.

Peki, savaş mekânları iyi güzel de, üzerinde savaşacak yapay zekânın durumu ne? Bu oyunun bende bıraktığı psikolojik etkiden mi yoksa detaycılığımın çıkardığı bir şey mi bilmiyorum ama sanıyorum yapay zekâ tarafında ufak geliştirmeler var. İlk oyunda yapay zekânın saldırmaya olan isteksizliğini hatırlarım. Burada genel olarak saldırma eğiliminde ve bunu çok çabuk şekilde yapmayı tercih ediyor. Bu anlayış, Kertenkeleadam ya da Elf ırkları için belki işe yarasa da Skaven ırkı için pek işe yaramıyor zira Skaven oynanması biraz incelik gerektiren bir ırk. En azından savaşlarda.

Bu durum yalnızca savaşlarda görülmüyor. Oyun haritası üzerinde genel olarak yapılan hareketlere baktığınızda yapay zekânın daha agresif olmayı seçtiğini görüyorsunuz. Sizin agresifliğinizi değil ama mantıksızlığınızı yeri geliyor iyi cezalandırıyor. Yine de bu 5-6 hamle sonrasını düşünüp de karar veren bir yapay zekânın ürünü değil. O konuda halen sınırlı ve aptal sayılır.

Farklılıklar saymakla bitmiyor. Örneğin, artık hazine avımız var. Harita üzerinde gerek kimi yıkık şehirlerde, gerek denizin orta yerinde (deniz savaşları otomatik sonuçlanıyor bu arada) gerekse de hemen üç-beş kilometre ötedeki ormanın dibinde bazı hazineler çıkıyor. Bu hazineleri bir ordunuzla gidip kontrol etmeniz gerek, aksi takdirde alamıyorsunuz. Belirtmeliyim, bu hazineler her zaman güzel şeyler değil. Kimi zaman bir yıkıntıya yani hazine alanına geliyorsunuz ve oyun size sorular soruyor, mesela "Burada bulduğun silahları ne yapacaksın?" diye. Yanıtınız önemli. İyi bir sonuç da çıkarabilirsiniz, 3-5 sezon canınızı sıkacak bir debuff'la da karşılaşabilirsiniz. Muhtemelen en kötüsü de girdiğiniz yıkıntıdan başka bir ordunun çıkması olur. Savunanları olabiliyor çünkü. Dikkat edin.

Tüm bunların haricinde, hakkında paragraflar yazılamayacak diğer farklılıklardan da bahsetmeli. Örneğin, artık kahramanların yetenekleri seviyeli. Yani, eğer bir kahramanınız bir olay sonucunda olumlu ya da olumsuz bir özellik kazandıysa ve bu durum tekrarlıyorsa, bu özelliğin olumlu ya da olumsuz özellikleri artıyor. Atıyorum lordunuzu asayişi düşük bir şehirde bekletirseniz asayişe artı veren özelliği giderek artıyor. Bu, ilk oyunda yoktu. Tek özellik tek seviyeydi.

Bu seviyelendirme büyücülerin ya da diğer destek üyelerinin yetenekleri için de gelmiş. Örneğin ilk oyunda bir büyücünün, bir şamanın ordunun yenilenme hızına etkisi yoktu. Şimdi var ve bu yetenek ağacına giydirilmiş, seviyelendirilmiş. Bu bir açıdan güzel zira Skaven ve Elf gibi bazı hassas ırkların buna ihtiyacı var. Skaven kendi pisliklerinden ölürken, bu yetenek işe yarıyor. Hassas Elf ırkıysa soğuktan ölmeye başladığında kendini bu şekilde toparlayabiliyor. Güzel bir ayrıntı.

Bir de "overcast" mevzusu var. Bu ilk oyunda da vardı ama bu kadar gözünüze sokmaya çalışmıyorlardı, dikkat edenin görebileceği bir mevzuydu. Overcast dedikleri şey, temelde daha fazla mana harcayarak bir büyüyü daha fazla hasar verecek ya da yardımcı olacak şekilde kullanmak temelde. Gelgelelim, bu durumun gerçekleşme olasılığı çok yüksek değil ve başarılı sonuçlanmazsa sonuçları üzücü oluyor. Örneğin, düşman birimine hasar verecek bir büyü atacaksanız ve bunu overcast edecekseniz, başarılı olduğunda çok güzel hasar veriyor ancak başarılı olamazsa bu büyü suratınıza patlıyor ve kendi askerinize zarar veriyorsunuz. İşte bu ikilem, bu oyunda özellikle

vurgulanmış zira büyü, bazı ırklar için sandığınızdan daha önemli. Özellikle Skaven için.

HİÇ GEREKSİZ BİR ŞEY YOK MU YANİ?

Olmaz mı? *TW: Warhammer 2*, ufak ayrıntılarda da kendince farklılık yaratmış durumda. Bunların en göze çarpanı, hareket eden orduların hangi düzende olduğunu gösteren bir satır bilgi. Bu bir Total War oyununda ilk kez geliyor ve bunu neden yaptıklarına dair bir fikrim yok. Önceden ya gittiği mesafeye ya da yorgunluk durumuna bakarak bir düşman ordusunun Marş modunda olup olmadığını anlayabiliyorduk zaten. Bir teorim, bu oyunun bu seriye yeni başlayacak birçok kişiyi (belki de hafif hikâye koymanın getirdiği özgüvenle) çekeceğini ve bu bireylere yardımcı olacağını düşünmeleri. Böyle diyorum, çünkü oyun başında gelen öğretici kısım o kadar basit ve temel hareketlerden başlıyor ki çıkamadığım için o sinirle bilgisayarımı güç tuşundan kapatmak zorunda kaldım, öyle diyeyim. Evde çığlık attım. Komşu duvara vurdu. Değişik şeyler oldu sonra, hiç girmeyeyim.

Bir diğer gereksiz kısımsa Stratejik Görünüm dedikleri, en son *Total War: Attila*'da işimize yaramış harita modu. Size haritanın hangi kısmında verimliliğin, iklimin, büyüme hızının, zenginliğin ne kadar az ya da çok olduğunu gösteren renk kodlu bir mod. *TW: Warhammer II* için bunun ne gereği var çözemedim. Acaba, göçmen ırkları oynama seçeneği mi geliyor? Mega Campaign için önceden hazırlık mı bu? Muhtemel çünkü şu an bu özelliğin hiçbir manası yok ve Mega Campaign'de 110 ırkın olacağı gibi söylemler vardı. Eğer doğruysa, Canavaradamlar gibi göçebe ırklar için işe yarayabilir.

Son olarak buraya Müdahale Ordusu'nu koymam gerek. Yani, ordunun kendisini değil ama orduyu kontol edemiyor olmamın gereksizliğini. Müdahale Ordusu, bir ırkın Vortex kontrolü için yapması gereken 5 farklı ritüelden birini yapmaya başladığı sırada diğer devletlerin bu ritüelin yapıldığı şehre baskın yapması için geliştirilmiş bir mekanik. Bir ırk bu ritüeli gerçekleştirdiğinde, bu ritüelin yapıldığı şehirler oluyor ve eğer bu şehirler ritüel esnasında düşerse, ritüel iptal oluyor. Dolayısıyla diğer ırklar düşman ritüellerini engellemek için bu Müdahale Ordularını çıkarıyor. Temelde, parayı basıp aldığınız bir dolu adam. *Medieval 2: Total War*'da haçlı seferi olduğunda bir dolu ucuz ama kaliteli askerle sefere gidiyorduk, bu da benzer bir şey. 3 seviyesi var: Düşük Kalite, Orta Kalite, Yüksek Kalite. Düşük kalite 2.000, orta kalite 5.000 ve yüksek kalite 10.000 altın. Bu kaliteler, ordunun içindeki askerlerin seviyelerini ve kalitelerini belirtmek için var. Gelgelelim, örneğin 10.000 verip iyi bir ordu çıkarttığınızda, bu orduyu kontrol edemiyorsunuz. Paramla rezil oluyorum yahu! Neden? Çünkü yapay zekâ yeterince zeki değil bahsettiğim gibi. Hamlelerini yeterince düşünmüyor. 10.000 altın verip çıkarttığım ordunun daha hangi askerlerden oluştuğuna bakamadan 2 tur içinde yok olduğunu gördü bu gözler. Neden kontrol edemiyorum yahu? Bana mı güvenmiyorsun? Niye yapay zekânın insafına kalıyor benim param? Ne anladım o zaman?

YANİ NE DİYORSUN ŞİMDİ OYUN İÇİN?

Sonuç olarak diyeceğim şu ki; *TW: Warhammer II*, büyüye olan odağı ve üstüne serpiştirilmiş hikâye parçacıklarıyla bana kalırsa ilk oyun kadar hatta belki daha fazla heyecan yaratan, saatlerinizi karşısında geçirtecek bir oyun. Çıkacak olan ücretsiz güncelleme Mega Campaign'le birlikte iki oyunun dünyalarını birleştirip *Total War* serisinde eşi benzeri görülmemiş büyüklükte bir haritaya sahip olacak olmamızsa beni pis heyecanlandırıyor. Irklar arası oynanış mekanikleri bir önceki oyuna nazaran daha keskin olsa da, bu yeni ırkların karakteristik özelliklerinin bir önceki oyundan biraz fazla esinlendiğini de belirtmem gerek. Yeterince oynamış olanlar, yeni gelen mekanikler dışında Skaven ırkının ordu düzeniyle bir önceki oyunda bulunan Vampir ırkının ordu düzeninde benzerlik göreceklerdir. Aynı şekilde, Yüce Elfler'le Bretonnya ya da İmparatorluk ırkının birlik özellikleri benzerlikleri de gözden kaçmıyor. Ne olursa olsun, *Total War: Warhammer II*, bana kalırsa ilk oyundan çok daha fazla saatinizi harcayacak bir yapıt.



Creative Essembly şu animasyon işine ne zaman girecek merak ediyorum. Halen ama halen, en azından kahramanların savaş animasyonları yetersiz. Boşa kılıç sallamalar, gereksiz zıplamalar falan. Yapın şunu artık.

+

- Serpiştirilen hikâye parçaları
- Harika mimari tasarımlar ve grafikler
- Hassas kurulmuş ırk dengesi
- Dinozorlar. Bir sürü dinozorlar!
- Türkçesi müthiş

−

- Müzikler. Bir önceki oyundan alınma çok var
- Kahraman animasyonları

8+

SON KARAR

Daha iyi olabileceği yönler tabii ki var ancak birbirinden net ayrışan ırkları, dev haritası ve yeni hikâye odağıyla ilk oyunun üzerine çıkmayı başarmış.



Mendeburun teki Malekith. Hep bir şikâyet, hep bir şikâyet. Kar da sevmiyor hiçbir şeyi sevmediği gibi.



Dayının adını şöyle ağır ağır bir okuyun: Mazdamundi! Aşırı karizmatik değil mi?



TÜR: Strateji **YAPIM:** Creative Assembly **DAĞITIM:** Sega / Aral **KUTULU FİYATI:** 144 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 148 TL (Playstore), 150 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** totalwar.wikia.com/wiki/Total_War:_Warhammer_II

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Firaxis ○ **DAĞITIM:** 2K Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (Playstore), 149 TL (Steam), 120 TL (PSN, XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** xcom2.wiki.fextralife.com







Fraksiyonlar arasındaki favorim kesinlikle Templar. Hem oynaması çok zevkli hem de tam bir yakın dövüş psikopatı.

NOTU: 9

XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN

Tanıştırayım, Görev Aşkı

NURETTİN TAN

Tamam kumandanız falan ama insan belirli bir noktadan sonra emekli olmak istiyor. Tek bir gezegeni kaç defa kurtarabiliriz ki? Her şeyden önemlisi Firaxis bize aynı oyunu kaç defa oynatabilir? *XCOM 2* geldi, bitirdim. *Monster Hunter* ve *Shen's Last Gift* DLC'leri geldi gene bitirdim. Ücretsiz *Long War 2* modu çıktı "Offf görev gene çağırıyor!" diye mırıldanarak tekrar bitirdim. Şimdiyse *XCOM 2: War of the Chosen*'ı çıkardılar ve sürekli kurtardığım dünyada emekli bir kumandan olarak tatil dahi yapamadan savaş alanına geri döndüm. Sayalım bakalım; tam 5 defa aynı oyunu bitirmişim. Kısacası *XCOM 2: War of the Chosen* aynı hikâyeyi bize tekrar oynatıyor. Durun! Burun kıvırmayın çünkü Firaxis'in yaptığı değişiklikler oyunu sıkılmanıza fırsat vermeden tekrar oynatacak lezzette.

AĞZI YÜZÜ DAĞITMAK

Artık savaşa gönderdiğiniz birliklerinizi genel olarak resimdeki gibi harap olmuş şekilde geri geliyorlar. Askerlerinizin yaralanmadığı o eski XCOM 2'yi unutun. Hatta bazı anlar geliyor ki görevi bitirmek için askerlerinizi feda etmek zorunda kalıyorsunuz. Askerlerin çabuk iyileşmesi için Infirmary kullanabilir ya da Templar HQ'da zaman geçirebilirsiniz.

Firaxis'in *War of the Chosen* ek paketinde kullandığı materyali alın, size resmen *XCOM 3* için yeterli malzeme çıkar. Yüksek fiyatına rağmen oyunu eleştirmeye elimin gitmemesinin en büyük nedeni de bu zaten. Peki nedir gelen bu değişiklikler? Nihayetinde belli açılardan paha biçilmez bir sanat eseri muamelesi de yapsak oyunun üstünde 100 küsur liralık bir etiket var ve bizim işimiz de bu etiketi sorgulamak.

ŞAMPİYONLAR VE ZOMBİLER!

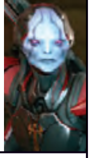
Düşman birliklerine üç yeni birim eklendi. Alev makineli ADVENT Purifier (çok tehlikeli değil), zihinsel güçlerini savaş alanında kullanan ADVENT Priest ve askerlerinizin klonunu çıkartıp size karşı savaştıran bela mı bela bir ünite olan Spectre. Bunlara ek olarak daha çok tarafsız gibi görünen ama ne hikmetse genelde bize saldıran Lost adlı yeni yaratıklar da var. Bunlar dünyanın terkedilmiş şehirlerinde radyasyondan dolayı ağır şekilde mutasyon geçirerek zombi gibi yaratıklara dönüşen insanlar. Sürü halinde saldırıp aniden çevrenizi sarabiliyorlar. Son olarak da oyuna ismini veren ve ciddi şekilde başınızı ağrıtacak Chosen'lar, yani uzaylıların seçilmiş şampiyonları diyebileceğim tipler en tehlikeli düşmanlarınız olacak.

VE MÜTTEFİKLER

Düşman her zamankinden daha güçlü ve oyun gelebileceği en zor boyutta… Ama *XCOM* olarak artık yalnız değiliz. Dünya çapında ADVENT'e karşı savaşan Reaper, Skirmisher ve Templar adlı yeraltı organizasyonlarını tek bir şemsiye altında toplamak bize düşüyor. Birbirleriyle çok iyi geçinemeyen bu örgütlere yardım ederek bizim için savaşmalarını sağlıyoruz. Her birlik bize birer asker yolluyor ve hepsinin normal *XCOM* birimlerine göre çok daha özel ve kuvvetli yetenekleri var.

Firaxis sadece asker ve düşman tiplerindeki yeniliklerle değişim yapmakla kalmamış, bütün stratejilerimizi belirlediğimiz, oyunun en önemli kararlarını aldığımız Command Center odasında da (bu arada Avenger'a ekleyebileceğimiz yeni oda tipleri de var) büyük değişiklere gitmiş. Artık Avatar

AYNI SENARYOYU BAŞTAN OYNAMAK İÇİN BİR DLC'YE 120 LİRA VERİLİR Mİ? BİLEMEDİNİZ. CEVAP: EVET!



LOST



Şu resimdeki anoreksiya geçiriyormuş gibi görünen arkadaşların topuna "Lost" diyoruz. Bunlar haritanın belirli yerlerinde aniden karşınıza çıkabilirlerken, belirli sıralarda aniden sürü halinde haritanın farklı noktalarından da fırlayabiliyorlar. Hatta Lost çıkan görevlerde eğer herhangi bir patlayıcı kullanırsanız %100 bir sürü tepenizde bitiyor. Tek atışta öldürdüğünüz sürece sonsuz atış hakkınız var. O yüzden ateş ederken vereceğiniz hasarla saldırdığınız Lost'un tipine dikkat edin. Canı fazla olanları hemen alamıyorsunuz. Lost'lar ADVENT'e de saldırabiliyorlar ama favorileri biziz. Bazı durumlarda düşmana yakın olan Lost'ları öldürmeyip, ADVENT'e saldırmasını bekleyebilirsiniz.



Project'i durdurmak için uzaylıların araştırma yaptıkları Black Site'lara doğrudan saldıramıyorsunuz. Intel toplamak *WotC*'da daha mühim bir konuma getirilmiş. Önce Black Site'ın nerede olduğunu araştırıyor sonra baskın yapıyorsunuz. Bunun için de gene oyuna yeni eklenen Covert Op'ları düzenlemeniz gerekli. Resistance Ring adlı yeni odayı kurduktan sonra Reaper, Skirmisher ya da Templar'ın bölgelerinde düzenledikleri baskınlara asker yardımı yaparak gizli görevleri bitirebiliyorsunuz. Bu görevleri biz yönetmiyoruz, gidecek askeri ve (Ranger ve Sharpshooter gibi gizlilik özellikleri bulunan askerlerin görevi başarma olasılığı daha fazla) yapacağımız erzak yardımını ayarlayarak baskını başlatıyor, zaman bittikten sonra da görev raporunu görüyoruz. Bazen askerler esir düşebiliyor, o zaman onları kurtarmak için fazladan göreve gidiyorsunuz. Ek olarak dünya kıtaları artık daha fazla parçalara bölünmüş vaziyette. Misal Afrika'ya iki değil de üç Radio Relay kurarak bölgedeki hakimiyeti sağlıyorsunuz. Bu da harita üzerinde düzenlemeniz gereken stratejiyi daha zekice planlayarak harekete geçirmenize neden oluyor.

BROTHER IN ARMS!

Artık askerlerimiz görevlere çıktıklarında birbirlerine bağlanıyorlar (herkesin en fazla bir badisi oluyor). Bu bağlılık derecesi arttığında ve askerleri eğitime gönderdiğinizde yeni özellikler kazanıyorlar. İşin olumsuz tarafı savaş esnasında badisi yaralandığında ya da öldüğünde diğer asker travma geçiriyor, savaş alanında panikleyebiliyor.

Bir diğer yenilikse askerlerin her görevden enkaz halinde dönmeleri. Hiç yaralanmadan gelseler bile üst üste göreve gittikçe yoruluyorlar ve dinlenmeleri gerekiyor. Aldıkları yaralar yüzünden fobi sahibi oluyorlar desem? Mesela Chosen Fobisi, Zehirlenme Fobisi, belirli askeri birliklerden korkma gibi… Bunların hepsini yeni eklenen Infirmary adlı odada iyileştirebiliyorsunuz ama tabii ki zaman alıyor.

ELDER'LARIN ŞAMPİYONLARI: CHOSEN'LAR

Oyunun en başlarında canınızı yakacak üç ayrı Chosen var; Assassin, Warlock ve Hunter. Özellikle Assassin'le uğraşması gerçekten çok zor. Bunlar belirli görevlerde karşınıza çıkıyorlar ve kaldıkları üssü basmadığınız sürece öldükten sonra tekrar dirilip karşınıza çıkıyorlar. Assassin kılıç ustası bir karakter, haritada ışınlanabiliyor, kör eden bomba ve sersemleten sayonik güç dalgası fırlatabiliyor. Ve bunlardan hemen kurtulmazsanız askerlerinizi kaçırabiliyor, öldürebiliyor veya onların beynine girip XCOM hakkında bilgi toplayabiliyorlar. Aslına bakarsanız her ay bir miktar bilgi topluyorlar ama askerleri de işin içine katarsanız süreç hızlanıyor. Sonuç olarak yeni özellikler kazanıp, Avenger'ın yerini tespit edebiliyorlar, böylece ana üssünüze karşı saldırı başlatabiliyorlar. Bunlardan tamamen kurtulmak için inlerine girip, öldürmelisiniz. İni bulmak kolay, oyunun başında hemen yerini tespit edebilirsiniz ama ağır ekipman yapmadan Yeniden Dirilme Odası'na girmemenizi şiddetle öneririm. O hatayı yapıp, dört saatimi heba ettiğimi bilirim.

Genele baktığımda *XCOM 2: War of the Chosen*'dan çok etkilendiğimi belirtmeliyim. Çocukluğumdan beri *UFO* serisini severim ve başında deliler gibi zaman harcamışımdır. Oyunları tekrar tekrar oynamaktan nefret eden biri olarak Firaxis'in müthiş bir yaratıcılıkla aynı oyunu bana beş defa bitirtmesinin sırrını, büyüsünü halen çözemedim. Oyunun tek dezavantajı fiyatı olabilir ama o parayı vermeye niyetliyseniz DLC olduğuna falan bakmayın, *War of the Chosen*'ı düşünmeden alın derim.

CHALLENGE MODE

Yeni eklenen Challenge modunda her hafta yenisiyle değiştirilen zor görevlerde kendinizi sınıyorsunuz. En iyi skoru yapmaya çabalıyor, o görevde yer alan diğer oyunculardan daha iyi puan alıp gerçek kumandanın siz olduğunu kanıtlamaya çalışıyorsunuz. Görevler kolay değil, savaş öncesinde size düşman hakkında verilen bilgileri doğru analiz edip ona göre takım kurmanız şart. Ama eğlenceli bir enstantane olmuş, tavsiye ederim.





Assassin korkmanız gereken en tehlikeli Chosen. Çok saldırgan oynuyor, eli ağır, hemen kaçabiliyor. Kıstırdığınız yerde tüm ateş gücünüzü üzerine yoğunlaştırın.

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Arkane Studios DAĞITIM: Bethesda / Aral KUTULU FİYATI: 140 TL DİJİTAL İNDİRME: 128 TL (Playstore), 133 TL (Steam), 89 TL (PSN), 135 TL (XBL) YAŞ SINIRI: 18+ DAHASI İÇİN: dishonored.wikia.com/wiki







NOTU: 7

Billie Lurk bir Corvo, bir Emily olamıyor elbette ama öyle bir ağırlığın altına girecek hikâye de yok zaten.



DISHONORED DEATH OF THE OUTSIDER

Ben şimdi buraya neden çıktım? Niye çıktım?

ONUR KAYA

Death of the Outsider, bitirdikten sonra insanda bu şaşkınlığı yaratan bir yapım. Açıkçası bu kadar iddialı bir isimle çıkan, üstüne ana oyundan bağımsız oynanabilip fena da fiyat etiketi olmayan bir eklentiden ne bekliyordum bilemiyorum...

Alaycılığı bir kenara bırakacak olursak, aslında gayet iyi bir yapım *Death of the Outsider* ancak oyunu anlatırken, bu cümleyi takiben kullanacağım sürüyle "ama" var. Mesela...

Oyunun ismi ve bunun getirdiği yük bunlardan biri. Açıkçası duyurusu yapıldığından beri ne zaman oyunun ismini aklıma getirsem surat ekşitiyorum. Baştan belirteyim, *Dishonored* evrenine ekstra hâkim bir insan değilim, hikâyeyi beğeniyor ve ilgimi çeken detayları aklımda tutuyorum elbet ancak oyun esnasında her bulduğu notu ezberine alan bir insan olmadım. Bu evreni verdiği eşsiz hissiyat için seviyorum ancak o hissiyatın bir kısmı da gizeminden geliyor. Notlardan evrenin doğasını ilgilendirenlerin verdiği hissiyat da zaten bu; günümüzdeki kadar gelişmemiş olsa da belirli bir teknolojiye sahip eski zaman insanının The Outsider ve Void kavramlarına olan şaşkınlığı her yerde buram buram kokan. Bu şaşkınlığın, bu gizemin sebebi de elbet bahsi geçen kavramlarla ilgili dişe dokunur bilgilerin oyun içerisinde nadiren oyuncuya sunulması. Bu da demek oluyor ki tadı bozmadan konuyu ilerletmek için bunları asla tam anlamıyla merkezine almamış iki oyun üstüne paldır küldür sonlandırılmış bir eklenti çıkarmaktan fazlasına ihtiyaç var!

DIŞ KAPININ MANDALI

Ne yazık ki gözümde bu *Death of the Outsider*. Aslında paldır küldür sonlandırmak derken bahsini ettiğim, ek paketin kendi içindeki temposu değil, serinin genel temposu. İki oyun boyunca The Outsider asla konunun odağı olmadı. Nötr doğası özellikle vurgulanan, kavrayış sınırlarının ötesindeki bir dış faktör oldu her daim. Benim gibi bu durumu gönülden seven bir kişi için The Outsider'a "Her şeyin senin yüzünden oldu, öleceksin!" diye höykürerek başlayan bir ek paket rahatsız edici açıkçası. Konu her açıldığında "Ya kardeşim, adam size güç verdi ama gidip bütün o haltları yiyin demedi ki?" nidaları içinde göz devirmekten kendimi alamadım. Yine de biraz zorlama olsa da konunun özensiz işlendiğini söylemek Arkane'e büyük haksızlık etmek olur. Bence en başında büyük boyutlu da olsa bir ek paket için seçmemeleri gereken bir konu seçmişler, mevzuyu sonlandırış şekilleriyse gayet düşük tempolu. Bu kadar büyük bir konu için ana karakter olarak şahsen ne Daud, ne Corvo, ne de Emily kadar ilginç bulmadığım Billie Lurk'ü seçmiş olmalarını geçtim, biz bunun *Dishonored* serisinin son oyunu olup olmadığını bile **bilmiyoruz**. Seri devam edecek mi etmeyecek mi söylenmiyor ancak bunun yanında yaptıklarımızın karşılığında izlediğimiz son, fazlasıyla kısa ve doyurucu olmaktan çok çok uzak.

Bununla bağlantılı olarak sıkıntılı gördüğüm bir diğer nokta da mekân seçimi; tüm mevzu yine Karnaca'da geçiyor. Zaten ana oyundaki görevlerden birinin geçtiği mekânı (Royal Conservatory) alıp, gecesini gündüz yapıp görev olarak buraya koymuşlar. Evet, anlıyorum, kenardan ana oyunun hikâyesinin oyun dünyasına yaptığı etkiyi de hissettirmek istiyorsunuz ancak zaten Outsider gibi bir mevzuyu ek pakete koymayı seçip kendi kendinizi köşeye sıkıştırmışsınız, niye kendinizi tembellikle sınırladınız bir de? Böyle diyorum ama aslında bu da büyük bir sıkıntı değil.

Mekânlardan bahsetmişken, bir de bölüm tasarımlarına değineyim. *Death of the Outsider*'da biri gayet kısa bir açılış görev olmak üzere beş adet görev var. Ana oyunda hatırlarsanız özellikle iyi tasarlanmış iki harika görev vardı; The Clockwork Mansion ve A Crack in the Slab. Burada da aynı düzeyde olmasa bile yine taze hissettiren bir adet banka soygunu görevimiz var. Bankaya sızmak için havalandırmadan herkesi uyutan bir gaz salabiliyoruz mesela. Bu noktada tüm personelin kıçında pireler uçuşmaya başlıyor, milleti uyandırmamak için her türlü ses çıkarmaktan kaçınmamız gerekiyor. Bu noktada bir de başarımlara kasıp, güvenlik sistemlerini etkisiz hale getirmeden görevi bitirmeye kalkarsanız, olay çözülmesi gereken

koca bir bulmacaya dönüşüveriyor. Ancak diğer görevler bu yaratıcılıktan yoksun, biraz sosyal takıldığımız ikinci görev fena değil, dördüncü görevdeyse zaten Royal Conservatory'ye dönüyoruz, sızdığımız yer dümdüz aynı bina. Esas sıkıntı beşinci, yani son görevde bütün haritayı zibilyon tane düşmanla doldurmayı tercih etmiş olmaları. *Dishonored*'ın oynanış mekaniklerinde şöyle bir durum var; eğer bir düşmanı bayıltabilme imkânınız varsa, mutlaka onu bayıltmadan geçme imkânınız da oluyor ve bu durumda ikinci seçenek on durumun dokuzunda daha pratik. Kimseye dokunmadan saf gizlenerek haritanın sonuna geldim, baktım yeni ve sinir bozucu güçte yeni düşmanlar gelmiş ve oyun bana alternatif sona ulaşabilmem için haritanın yarısından fazlasını gerisingeri arşınlamam gerektiğini söylüyor. İnsaf be kardeşim?

MANASIZ

Bunun neden eskisinden daha sinir bozucu olduğunu anlatmak için mekaniklerden bahsetmem gerekiyor. Öncelikle söyleyelim, Billie Lurk, Mark of the Outsider'a sahip değil ve dolayısıyla güçlerini direkt olarak Outsider'dan almıyor. Bu yüzden hem güçleri sınırlı, hem de onları bilindik mana sistemiyle kullanmıyor. Bunun yerine Void Energy dediğimiz yeni bir birim var. Manayı iksirler yardımıyla manuel olarak dolduruyorduk, Void Energy'yse kendi kendine doluyor. Bu yüzden art arda iksir içip zaman dondurarak bütün haritayı koşarak geçmek gibi bir şey yapamıyoruz mesela. Kaldı ki zaman dondurma özelliğimiz de yok artık. Totalde tüm özelliklerimiz üç adet:

Semblance: Arkadan yaklaştığımız bir düşmanın görünümüne bürünebiliyoruz. "Sosyalleşmek" gereken bir iki yerde epey işe yarıyor. Kullanıldığı süreyle doğru orantılı olarak enerji yiyor, bu süreçte bir de ceset saklamakla uğraşmanız gerekliyse çok pratik olmayabiliyor.

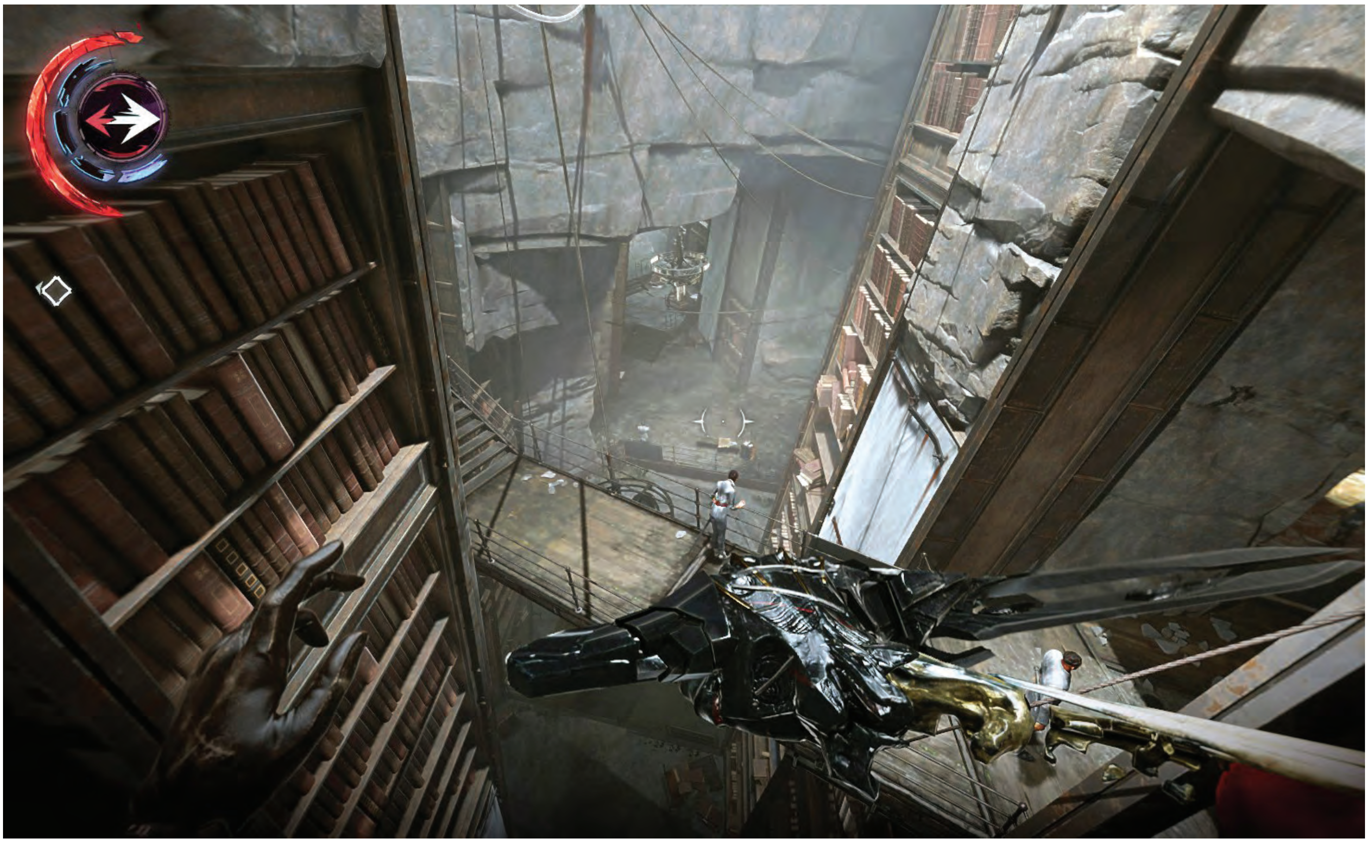
Displace: Kullanım itibariyle daha farklı ve yer avantajlı olmasına rağmen temelde Blink ile aynı. Blink'in aksine, Displace kullanırken ışınlanmak istediğiniz yeri önceden işaretlemeniz gerekiyor. Bu sayede görüldüğünüzü anladığınız an tek tuşla işaretlediğiniz yere dönüp yakalanmaktan kurtulabiliyorsunuz. Ayrıca ışınlandığınız yerde biri varsa, onu patlatıyorsunuz.

Foresight: Oynanışı en çok geliştiren özellik. Foresight'ı kullandığınızda zaman duruyor ve fiziksel bedeninizden ayrılıp astral formda etrafı keşke çıkıyorsunuz. İşe yarar şeyleri veya düşmanları işaretleyebiliyor, aynı zamanda Displace işareti bırakabiliyorsunuz. En çok işe yaradığı nokta da zaten burası, hem bu şekilde Displace özelliğinin menzili artıyor, hem de parmaklıkların ardındaki noktalara da uçup kaçarak geçip işaret bırakabiliyorsunuz. Oyunun görsel istikrarını mahveden Dark Vision'a kıyasla kullanımı çok daha incelikli, keyifli ve onun aksine aşırı güçlü de hissettirmeyen bir özellik olmuş.

Şu saydığım üç özellik, aslında eklentinin en parlayan tarafı. Bunları kullanması daha incelikli ve oyun oyuncuyu buna muhtaç da bırakıyor. Kontrat görevleri de bu bağlamda oyunu zorlaştırıp oynanışı geleneksel gizlenme oyunlarına yaklaştırıyor. Eklenti de zaten genel olarak ana oyunlardan biraz daha zor ama bunun sebebi insanın karşısına yeni zorluklar çıkarması değil, elindeki güç sayısını azaltması. Çünkü temelde yine aynı kafada tasarlanmış bölümler oynuyoruz, olayı The Outsider'ı öldürmeye getirmiş bir oyunda hem hikâyede hem de oynanışta bu kadar sınırlanmış hissetmek sinir bozucu. Oyunun sıkıntısı da zaten, tek başına olsa zerre umursamayacağınız bu ve benzeri durumların, ölçek olarak büyümeyi gerektiren bir noktada tam tersine hem oyunu hem de oyuncuyu sınırlaması. Bahsettiğim şeylerin hiçbiri tek başına oyuna büyük bir darbe vurmuyor ama damlaya damlaya göl oluyorlar. Bir de fiyat, sunulan içerik göz önünde bulundurulduğunda biraz pahalı. Uzun lafın kısası, pek epiklik beklemeyin ama indirime girdiğinde edinmekten de çekinmeyin derim, sonra basar giderim. Kalın sağlıcakla.

(Ufak bir dipnot; Dishonored 2'nin PC faciasıyla yüzleşmiş okurlar için belirteyim, oyunun en ufak bir performans sorunu yok, yağ gibi çalışıyor, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz

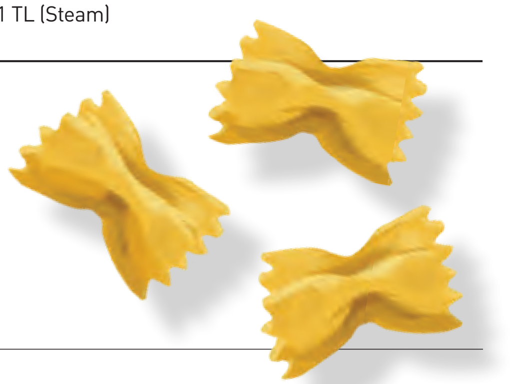
OUTSIDER'IN ÖLÜMÜ GİBİ BİR KONUYU ELE ALMAK İÇİN ÇOK UFAK ÇAPLI DÜŞÜNÜLMÜŞ BU EK PAKET.



Yeni güçleri kullanabileceğiniz şekiller bir Dishonored oyunundan bekleyeceğiniz üzere epey fazla.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Vertigo Gaming **DAĞITIM:** Vertigo Gaming **DİJİTAL İNDİRME:** 21 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-120-csd2

COOK, SERVE, DELICIOUS! 2!!



Yemekten çok yapmayı sevenlere

TARIK KAPLAN

Dergiyi düzenli takip ediyorsanız elbet bir yerlerde yemek ve çiftçilik oyunlarının değeri bilinmeyen yapımlar olmasından hayıflandığımı okumuşsunuzdur. İnsana verdikleri huzur, kendi içlerinde ne kadar ayrıntılı ve zorlayıcı olabilecekleri, sonucunda ortaya çıkan şeyin buram buram emek kokması gibi oyun olmaya çok müsait yapıları var bu aktivitelerin. Yemek yapmaktan gerçek hayatta keyif alan insanların bunu bir nevi kimya deneyi ya da oyun gibi gördüklerine de gayet eminim hani. Elimizde de gayet basit bir sisteme dayalı olmasına karşın bu basitliğini harika kullanan, çok zevkli bir formül üretmiş *Cook, Serve, Delicious*'ın devamı var.

ŞEFİN TAVSİYESİ

Öncelikle oyunun ilk *Cook, Serve, Delicious*'ı oynamış olanlar için epey tanıdık geleceğini söylemeliyim zira yemek yapma sistemi tamamen aynı bırakılmış. Restoran tezgahının ardında durup gelen müşterilerin siparişlerini belli bir zaman içerisinde eksiksiz olarak yetiştirmeye çalışıyor, arada bir mekânımızın temizliğini yapıp bulaşıkları yıkıyoruz gene. Görsel tarz da epey benzer, sadece daha fazla müşteri, yemek ve daha güzel görseller kullanılmış. Yiyecek görselleri gene enfes görünüyor ve çeşitleri ilk oyuna göre epeyce artmış, tarifleri de bazen hafiften farklılaşıyor. Yemek yapma konusunda ki en büyük yenilikse hazırlık istasyonları.

Bu istasyonlar ekranın üst kısmında bulunuyor ve önceden hazır edilmesi gereken tarifleri ya da salata, haşlanmış sebzeler gibi yan ürünleri hazırlamak için kullanılıyor. Hazırlanan her yiyeceğin belli bir ömrü var ve örneğin 3 saat içinde tüketilmezse otomatik olarak çöpe gidiyor, yenisini hazırlamanız gerekiyor. Aynı zamanda bazı tarifler önceden hazırlık yapmadan servis edilemiyorken, bazıları da önceden hazırlayarak zaman kazanmanızı ve sipariş geldiğinde hiç beklemeden tabağa koyup vermenizi sağlıyor. Yan ürünlerin takibini yapmak da bu noktada önemli, zira eksiksiz verdiğiniz bir sipariş, yanında doğru aperatifle birlikte giderse müşteri ekstra mutlu oluyor ve bahşiş verme olasılığı epey yükseliyor. Oyuna güzel bir zorluk katmanı eklemiş bu özellik.

SİZİ ŞU MASAYA ALALIM

Bir diğer yenilik restoran yapım editörü. Artık restoranınızın içini dilediğiniz gibi döşeyebilmeniz için seviye atladıkça yeni eşyalar, yer parkeleri, duvarlar, masalar kazanıyorsunuz. Eskisi gibi seviye atladıkça restoranınızın iyileşmesi durumu yok, kontrol başından itibaren sizde. Ayrıca artık para kazanmak için kendi işletmenizden başlamak durumunda değilsiniz; içi farklı restoranlarla dolu bir gökdelendeyiz ve bu restoranlarda şef olarak çalışarak kendi mekânımız için para ve yıldız kazanabiliyoruz. Bu fikir güzel olsa da oyunun gelişim zevkini biraz baltalamış ne yazık ki, kendi restoranınıza girme ihtiyacı duymuyorsunuz pek. Öncesinde her restoranı açıp en yeni tarifleri öğrenmeye kasarsanız da kendi mekânınıza girmenin bir anlamı kalmıyor. Para kazanmak dışında pek amacı yok maalesef oyunun, bu açıdan ilkinin gerisine düştüğünü söyleyebilirim.

Güzel bir yenilikse eşli oyun desteği olması! Artık kontrol kolu da kullanabiliyor ve her bölümü tek bir ekran üzerinden iki kişi oynayabiliyoruz. Eşli oyun seçeneği çok eğlenceli olmuş fakat zorluk tek kişi oynadığınızla aynı kaldığı için bazen fazla kolay gelebiliyor bölümler. Gene de yerinde ve gerekli bir ek bu, mutfağa iki kişi dalmak çok eğlenceli olmuş!

Oyunun bazı eksiklerle çıktığını ama epey hızlı şekilde yamalandığını ve çok güzel müzikler eklendiğini de belirteyim son olarak. *Cook, Serve, Delicious! 2!!* ilk oyunun bazı konularda altında, bazı konularda epey üstünde kalan, zevkini pek kaybetmeyen ama biraz daha geliştirme yapsa daha da iyi olabilecek bir oyun olmuş. İlki gibi saatlerinizi harcatacak potansiyeli olduğu kesin, hele yemek yapmaktan benim gibi zevk alıyorsanız.

MUTFAKTA OLMAK ÖYLE KOLAY İŞ DEĞİL, ELİNİZ MUTLAKA AYAĞINIZA DOLAŞACAK!



Yemek görselleri gene oynarken acıktırıyor.



+
- Bolca yeni tarif
- Bağımlılık yapan oynanış
- Eşli oyun

−
- Gelişim hissi azalmış
- Ufak etkinlikler gitmiş
- Ufak teknik sorunlar

7

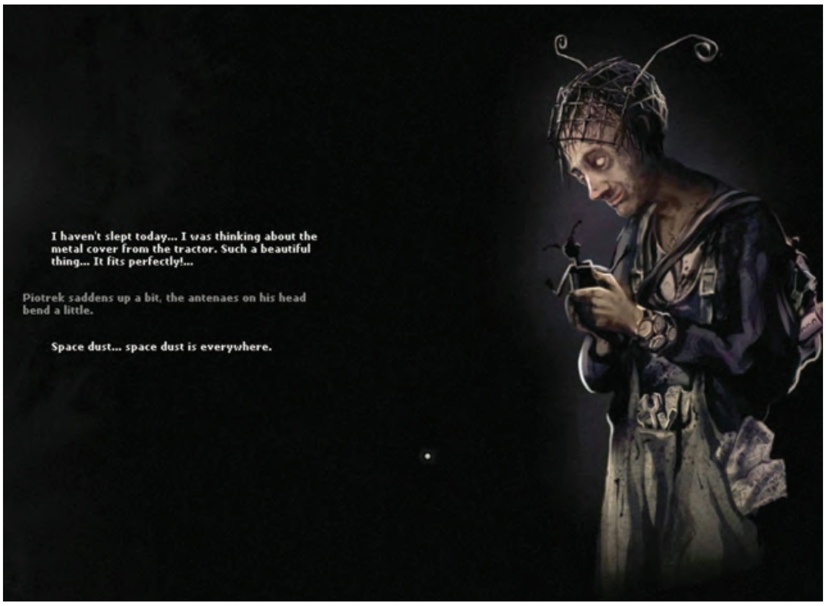
SON KARAR

Yemek yaparken hacker gibi hissetmek isteyenlere biçilmiş kaftan.

○ **TÜR:** Korku ○ **YAPIM:** Acid Wizard Studio ○ **DAĞITIM:** Acid Wizard Studio ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 22 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-120-dw



Fenerin aydınlattıkları her zaman görmek istediğiniz şeyler olmayacak.



DARKWOOD

Birazcık ışık için ölebilirim!

VOLKAN TURAN

Orman delisi pek çok arkadaşım var. Bıraksak ormandan çıkmazlar, orada yaşarlar. Kimisinde ilkel genler baskın mı çıkıyor nedir bilmiyorum... Bense ormana girmeyi değil gayet uzaktan ormanı izlemeyi seviyorum. O sık ağaçların arasında dönenlerden veya dönme olasılığı olan şeylerden olsa gerek, kendimi "ormanın adamı" olarak adlandıramam. Bu yüzden *Darkwood* beni hem iyi hem fena yakaladı. İyi tarafı; bir oyundan beklenen o "seni alıp götüren" ruh *Darkwood*'ta müthiş. Kötü tarafsa... Bu ormana girdiğinize pişman olacaksınız!

MANGAL YAKMAYIN!

Darkwood'un konusu oldukça garip, pek de ilginç. Aslında tümüyle de anlaşılmıyor. Oyun bitse de kafanıza soru işareti bol. Elbette yapımcı ekip bunu bilerek yapmış. Bu tekinsiz ormanda, belirsiz bir hikâyenin ortasındasınız. Haritada ilerledikçe karakterler de hikâye de son sürat garipleşmeye devam ediyor. Aslında sizden istenen şey de çok basit; bu geceyi hayatta kalarak geçir, gün yüzünü gör. Sonra diğer gece için hazırlık yap. Bu kadar... Bu türün daha önceki oyunlarını oynamışsanız zaten *Darkwood* bisiklete binmek gibi, şıp diye sisteme alışırsınız. İlk kez oynayacaksanız da şöyle özetleyebilirim; etrafta etkileşime girilen her şeyi toplayın, gerekli savunma eşyalarını yapın, iyi dövüşün ve hedefinize sinsice yaklaşın. Normal bir oyunda bu adımları takip etmek çok da tedirgin etmez, korkutmaz ama *Darkwood* lanet bir oyun, insanı iliklerine kadar titretiyor. Ciddiyim! Üstten bakışlı bir kamera açısında 2D bir oyun nasıl korkutur derseniz, *Darkwood*'u oynamalısınız.

Orman ağzına kadar ağaçla dolu elbette ama aralarda yerleşim alanları da var. Bunların bazıları sığınma noktalarıyken kimisi de hedefinizdeki alan. Sabahın ilk ışığıyla (08:00 oluyor bu) kendinizi ormana atmalı ve güzel bir envanter için araştırma yapmalısınız. Çivisi, tahtası, gazı, yara bandı, iğnesi, sopası, kurşunu, silahı... Artık stratejiniz neyse o yönde gitmelisiniz. Bazen yeni bir karaktere ulaşmalı, bazen şifreli bir kapıyı açmalısınız. RYO'lardaki gibi "bana şunu getirirsen, şunu sana veririm" tarzı görevler de mevcut. Bunca zahmetin nedeni de geceye sağlam bir ortamda girmek elbette. Gündüz vakti oyun tedirgin edici, ama gece sizi cehennemin ortasına koyuyor desem yanlış olmaz. Sığınakların genelde penceresi kapısı açık oluyor. Bunları tahtayla örtmeli, tamir etmelisiniz. Ama yetmez, arkalarına iri cisimler itmelisiniz. Tuzaklar kurmalısınız. Sığınakta ışık her şeyiniz demek ama onun için jeneratörü gazla doldurmanız gerek. Gaz için de gündüz araştırma yapmalısınız... Ama elbette bunlar nafile de olabilir çünkü gece ne tip bir saldırı gelecek bilemiyorsunuz, tümüyle rastgele işliyor sistem. Deprem de olabilir, zombiler de saldırabilir, Azrail de musallat olabilir. Her tip tehdit farklı savunma gerektiriyor. Bu nedenle yeteneklerinizi de buna göre düzenliyorsunuz. Bu yeteneklerin kimisi sağlınızı ilgilendiriyor, kimisi saldırı, kimisi kaçma, kimisi savunma. Her iyi huylu bir yetenek sonrası kötü huylu bir yetenek almalısınız. Oyunda ilerledikçe tabii ki daha güçlü hale geliyorsunuz, irice silahlara sahip olabiliyorsunuz ama ne yaparsanız yapın büyük ödül bu oyunda büyük de risk getiriyor. Örneğin silahlar çok ses çıkarıyor, yanınıza daha çok zebani topluyor. Bu oyunda iki dakikalık rahat size haram!

KULAKLIKLA OYNAYIN

Doğal olarak oyun size görsel olarak bir şenlik sunamıyor ama ses konusunda harikalar yaratmış ekip. Gece-gündüz fark etmez, etraftan düzensiz bir şekilde anlamsız şeyler duyuyorsunuz. Çıtırtılar, fısıldamalar, kükremeler. Orman sizle konuşurken sizi tehdit de etmeyi ihmal etmiyor. Fonda sürekli garip bir tını da hâkim. Gerilime ayak uyduruyor. Zaten gergin ortam demek çatışma başlamış demek. Dövüş anları biraz canınızı sıkabiliyor çünkü size ince ayar yapabileceğiz bir dövüş imkânı vermiyor. Kimisi bu hantallığı da ayrıca gerilim unsuru olarak görse de, 2017'de ben bu hantallıktan iyi bir anlam çıkaramıyorum.

Eğer "araç-gereç topla, hayatta kal ve bunu yaparken de bol bol kork" tarzında oyunları seviyorsanız *Darkwood* sizin için, yıllarca süren bağımsız bir çabayla yapılmış. Gizemli hikâyesini çözmek, karanlığında hayatta kalmak, ilginç karakterler tanışmak için zamanı olan herkesi bu ormana davet ederim. Ben korktum, siz de korkun nihaho!

+

- Orman konsepti
- Sesler, müzikler
- Gizem unsuru
- Crafting ve ana sistem kolay, işlevsel

−

- Haritaya bakma kısıtlaması can sıkıcı
- İlk günler iyi sabır istiyor

8

SON KARAR

Yukardan bakış açısı ve 2D olması sizi aldatmasın, türün iyi bir temsilcisi Darkwood.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Deck Nine ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 58 TL (Steam), 51 TL (PSN, XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 17+
○ **DAHASI İÇİN:** life-is-strange.wikia.com

LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM EP1: AWAKE

Max de çekip gittikten sonra...

YASİN İLGÜN

Önceki *Life is Strange*'in yapımcısı Dontnod'un, ufak tefek yapımlarla tanıdığımız Deck Nine'a emanet ettiği *Before the Storm*, pek beklemiyordum ama bazı teknik sıkıntılar dışında *Life is Strange*'in o kendine has güzel tadını harikulade bir şekilde yakalayan bir oyun.

İlk oyundan detaylı bir şekilde tanıdığımız Chloe Price bu sefer başrolde. Başıma bir iş gelmeyecekse *Before the Storm*'un ilk *Life is Strange*'den çok daha güçlü bir açılış yaptığını düşünüyorum. Üstelik bu sefer karşımıza doğaüstü bir olay ya da bir süper güç çıkmıyor, hikâyede itici güç Chloe'nin kendi derinliği. Gerçi Chloe'nin de bir süper gücü var aslında: Laf koymak. Şaka yapmıyorum, karşımızdaki karakterlerle laf yarışlarına giriyor ve onları yerin dibine sokarak istediğimizi elde ediyoruz. Başta kulağa oldukça çocukça gelse de Chloe'nin bu oyunda daha 16 yaşında bir genç kız olduğunu hatırlatmak isterim. Üstelik öyle basit laf atmalar da değil, karşıdakinin dediklerini iyi dinleyip ona göre kısa sürede doğru yanıtı vermemiz gerekiyor.

Chloe'nin hikayesindeki tetikleyici isimse Rachel Amber ki kendisini ilk oyundaki kayıp ilanlarından ve hüzünlü hikâyesinden tanıyoruz. Hatta ilk oyunu baştan sona bitirmiş biri olarak Rachel'ı karşımda görmek ve hayat enerjisini hissetmek mutlulukla karışık bir hüzün yaşattı. Duygu patlaması içerisine giriyor insan.

Chloe'nin kontrolünü hayatının belki de en kötü döneminde ele alıyoruz. Babası ölmüş, en yakın arkadaşı adeta hayatından kaçarak gitmiş (biraz abartıyorum aslında ama Max'e kırgınım) ve mesajlarına yanıt vermemiş, bunlar yetmezmiş gibi bir de David gibi uyuz bir tip zorla hayatına girmiş.

Chloe'yi sayısız kuşkular ve üzüntüler içinde buluyoruz ve bir şekilde okulun en popüler kızı Rachel Amber'la iletişim kuruyoruz. Bu noktadan itibaren Chloe'nin hayatı gelgitlerle doluyor aslında. Rachel'la dostluğumuzun temellerini hayat hikâyelerimizi paylaşarak atıyoruz. Oyunda yine pek çok ilginç karakter ve diyalog seçeneği var. Hatta her ne kadar kısa sürse de nefes kesen bir masa başı FRP macerası bile mevcut.

Before the Storm'a dair bir iki ufak şüphem vardı ancak Deck Nine bu harika başlangıçla keşke hikâye sadece üç bölüm olmasa dedirtmeyi başardı. Tabii Max'le son defa oynayacağımız "Farewell" bölümünü ayrı tutuyorum.



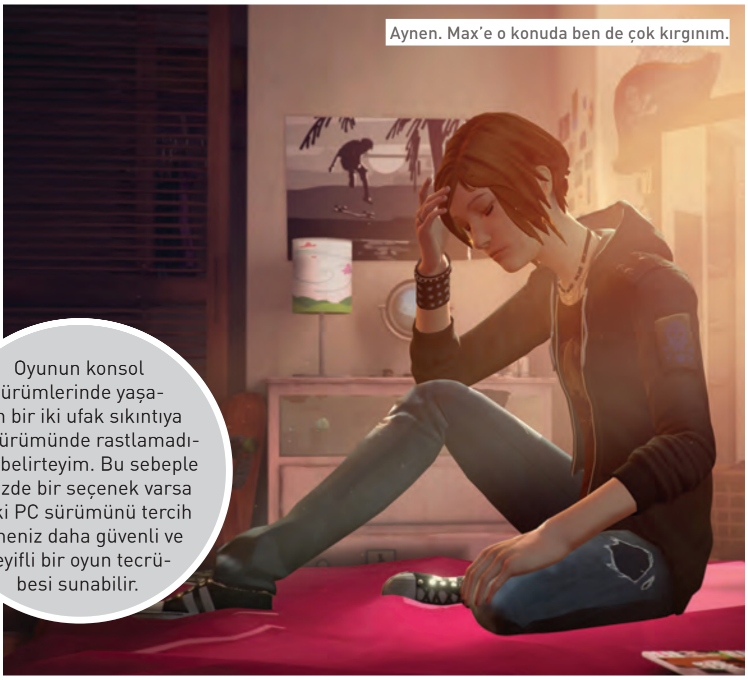
Chloe'ye ilk oyunun kayıp kızı Rachel eşlik ediyor.

+
- Chloe'nin ruhunun derinliklerine iniyoruz.
- En ufak bir detay bile oyuna hayat katıyor
- Müzikler Masa başında FRP oynamak!

−
- Maalesef çok kısa

8

SON KARAR
Şimdiden Chloe'yi daha iyi anlamaya başladık bile.



Aynen. Max'e o konuda ben de çok kırgınım.

Oyunun konsol sürümlerinde yaşanan bir iki ufak sıkıntıya PC sürümünde rastlamadığımı belirteyim. Bu sebeple elinizde bir seçenek varsa belki PC sürümünü tercih etmeniz daha güvenli ve keyifli bir oyun tecrübesi sunabilir.



Rachel Amber'ın Chloe'nin hayatına girişiyle birlikte her şey kısa bir süre için daha da güzelleşiyor.

TÜR: Taktik Strateji **YAPIM:** Ubisoft Paris, Ubisoft Milan **DAĞITIM:** Ubisoft **DİJİTAL İNDİRME:** 60 Dolar / Euro (Nintendo eShop)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-120-mr

Şu güzelliğe bakar mısınız? Sağdaki tipi diyorum.





MARIO+RABBIDS KINGDOM BATTLE



Mario'nun şapkasından davşan çıktı

EREN ERYÜREKLİ

Mario'nun tuhaflıklarla dolu dünyasını *Rayman*'den çıkıp popüler olmuş Rabbid'lerle çakıştırmak kimin aklına geldiyse aklına sağlık, ortaya çok eğlenceli bir harman çıkmış. Her şeyden evvel Ubisoft'un zeki çalışanlarını bu fikri buldukları için, Nintendo'yu da ayak diremeyip *Mario* evrenine harika bir katkı olan bu oyunun geliştirilmesine müsaade ettiği için kutlamak gerek. Bu övgü faslından sonra Switch'e özel gelen bu beklenemedik güzelliğe yakından bakalım biraz.

LUIGI'NİN BAKIŞLARINA HANGİ DÜŞMAN DAYANABİLİR?

Başlangıcı harika bir CGI videoyla yapan oyunumuz, kafadan çatlak Rabbid'lerin *Mario* hayranı mucit bir kızcağızın evine Zaman Yıkama Makinesiyle tepeden inmesini ve yarattığı kaosu (ki kaos yaratmak tam da Rabbid tayfasının işi) mevzudan habersiz heykel açılışı yapan Mario ve dostlarının dünyasına taşımasını anlatıyor. Tabii ki bu, iki dünyayı birleştirmek için sadece bir mazeret ve genel olarak hikâyeyi çok da takmıyoruz. AMA! Şu var ki bu kuş kadar öyküyü muhteşem özenli bir sunumla aktarmış Ubisoft. Rabbid'ler Despicable Me serisindeki Minion'ları andıran yaratıklar ve aynen onlar gibi saçmalamakta üstlerine yok, bu noktada gerçek hayatın fiziklerini altüst eden animasyon dünyasının bol abartılı estetiğine maruz kalıyor ve hayli eğlenceli ara sahneler eşliğinde Rabbid'lerin Mantar Krallığı'nın gerçek anlamda altını üstüne getirişine şahit oluyoruz. Oyunun sanat tasarımı, mekânları ve görsel çeşitliliği muhteşem. Dev *Mario* dünyasından pek çok tanıdık yüz ve çevresel öğe size göz kırpıyor oyun boyunca.

Lakin oyunun yaratıcılığı bununla da bitmiyor ve oynanışa da taşınıyor. Tuhaf ama son derece isabetli bir seçimle oyun taktik RYO türünde. *XCOM, Disgaea* veya *Final Fantasy: Tactics* gibi yani, evet. Sıra tabanlı ama çok da eğlenceli bir tarz. Bahsettiğim oyunların derin hesap gerektiren karmaşık oynanışları yok tabii ama hâlâ zor bir oyun bu. Seçebileceğimiz karakterler ve silahlar hikâye modunda ilerledikçe açılırken ilk bölümü bitirdikten sonra yetenek ağaçları işin içine girerek basitleştirilmiş bir RYO havası yaşatıyor. Tabii bir de harita üzerinde gezdiğimiz kısımlar var ve orada genellikle bulmaca çözüp hazine avı yapıyoruz. Güzel gizlenmiş mekânlar ve *Zelda* stili ilerledikçe açılan yetenekler haritaları birkaç kez tavaf etmenize yol açsa da ben sıkılacağınızı zannetmiyorum. Çünkü hem bu alanlar çok büyük değil hem de Switch'in doğası gereği yatmadan önce biraz dolaşıp bırakabileceğiniz şekilde tasarlanmış. Öyle üzmeyen, yormayan, tatlış bir temposu var oyunun.

Tabii basit dediysek o kadar da demedik. Özellikle savaş alanları dinamik bir yapı sunuyor ve sürekli hareket halinde olmanızı gerektiriyor, bazı boss düşmanlar cidden zorlayıcı olabilirken savaşa hangi ekiple gittiğiniz ve hangi silahı aldığınız büyük farklar yaratabiliyor. Misal son boss'u elimdeki en güçlü adamlarla 5-6 kez denemem gerekmişti ancak daha farklı ve taktiksel olarak esnek bir ekiple gittiğimde tek seferde kesebildim. Yani oyunda strateji ve planlamanın önemi büyük, bu derinlik oyunun eğlenceli yaklaşımıyla birleşince Switch'e de can katan bir iksir gibi olmuş. Muhteşem müzikler, co-op oynama şansı, hayli zorlu oyun sonu içeriği de işin cilası konumunda. Daha da fazlası DLC olarak gelecektir.

+

- Ara sahneler
- Savaşlar hareketli ve eğlenceli geçiyor
- İki evrenlerinin en iyi yanları var
- Karakterlerin birbirinden ayrışması
- Başarılı bölüm ve karakter tasarımları

−

- Ara sıra frame rate düşmeleri yaşanıyor
- Bulmacalar kendini tekrar ediyor
- Sadece 4 dünya var

8+

SON KARAR

İki dünya ancak bu kadar güzel birleştirilebilir.



DELİ RABBID'LER, İKON MARIO'YLA XCOM BENZERİ BİR OYNANIŞ EŞLİĞİNDE KAPIŞIYOR... GALİBA YOLUN SONUNDAYIZ.

○ **TÜR:** RYO ○ **YAPIM:** Supergiant Games ○ **DAĞITIM:** Supergiant Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+
○ **DAHASI İÇİN:** pyre.gamepedia.com





Kendi sahasında cezalı bir basketbol takımı mı, sürgünde ayakta kalmaya çalışan bir kabile mi? Pyre bir acayip.



PYRE

Affı olan günahlar

HAZAL ÇAMUR

Ateş, arınmaktadır. Sürgün bir son değilken ateş, yakıcı gerçekliğiyle aydınlatan, günahlardan kurtaran ve yepyeni bir benliğe doğru adım attırandır. Başlangıçtır. Sonun başlangıcıdır. Ama en nihayetinde başlangıcın ta kendisidir.

Bir Supergiant Games delisi olan benim gözümde bu ekip, kendi yaktıkları ateşle yürekleri dağlamaya geldi. Bu defa işledikleri suçlarla, bir imparatorluğun küllerinden doğmuş ve birçok farklı türe ev sahipliği yapan yurtları Commonwealth'ten sürülmüş kahramanların kurtuluşu için mücadele edeceğiz. Üstelik bizzat biz de sürgünün parçasıyız.

BU BİR SON DEĞİL

Reader (Okuyucu) olarak yer aldığımız bu oyunda kendimizi Downside adlı sürgün diyarında buluyoruz. Yerde bilinçsizce yatarken hüzünlü bir gülümsemesi olan Hedwyn, konuşan bir köpek olan bıyıklı ve enerjik Rukey ile asık suratlı, güzel yüzlü iblis - eski asker Jodariel tarafından kurtarılıyoruz. Öğreniyoruz ki onlar Nightwings adında bir ekip ve her defasında yalnızca bir sürgünün kurtulabildiği kadim geleneğe, Rites'a katılmak için yıldızları okuyacak birine ihtiyaçları var. Tahmin edin o kişi kim! Ve hikâye burada başlamıyor aslında. Çünkü önce Nightwings ekibine pek çok şeyi sağlayan Sandalwood adlı ağaç-adam da kurgunun dış kabuğunu şekillendirmeli. Karakterler özgürlük için mücadele ederken o, belki de yüzyıllardır planladığı Commonwealth devrimi için her özgür kalanla anlaşma yapmalı. Böylece Sandalwood özgürlüğün gerçek anlamını, Rites'ın kendisini ve sürgünlüğün özünü sorgulatarak oyunun felsefik parçası oluveriyor.

Reader bir kadın. Asla yüzünü görmediğimiz kendimiz o. Zaman geçtikçe çeşitli fonksiyonlar da kazanacak olan vagonda biz de bir yolcu oluyoruz ve 8 Scribes adlı bu diyarın kimine göre tanrıları, kimilerine göre azizleri olarak kabul edilen kadim bilgelerinin yolunda ilerliyoruz. Yıldızları okuyoruz. Hem 8 Scribes'ın, hem de Downside'ın asıl hikâyesini ve Commonwealth'in tarihçesiyle ilk sürgün imparatoru öğrenirken, kurtuluşu arayan diğer ekiplerle mücadele edeceğimiz yeni durakları galaksideki yıldıztakımlarından seçiyoruz. Bu yolculukta arkadaşlarımızın sürgün edilme nedenlerini öğreniyoruz. Ayrıca repliklerimizi seçerek geçmişimizi şekillendiriyoruz.



Ama söz konusu Supergiant iken her şeyin güllük gülistanlık olmasını bekleyemezsiniz. Daha oyunun başlarındayken öğreniyoruz ki eğer bir Reader iseniz sürgünden kurtulma şansınız olmaz. O nedenle oyun boyunca olabildiğince çok dostumuzu serbest bırakmak için takım oyunu oynamalıyız. Çünkü herkesin kurtulduğu bir senaryo, yapımcıların da onayladığı gibi, bu oyunda yer almıyor.

ATEŞ CANINA YAPIŞSIN

Pyre, Türkçesiyle ölülerin yakıldığı odun yığını, adını en çok hak eden oyunlardan biri olsa gerek. Bu oyunda kazanmak istiyorsak defalarca kez ateşe atlayacağız ki, aklıma Sezgin Kaymaz'ın Ateş Canına Yapışsın romanını ismen getiren neden de bu. Kontrol ettiğimiz Nightwings ile 3v3 biçiminde mistik bir basketbol oynayacak, pota yerine takımların ateşiyle yanan Pyre'lara atlayacak ve sayıyı alacağız. Her karakterin boyutunun getirdiği gücüne göre rakip takımın ateşinden sayılar çalarak onu söndüreceğiz. Her karakter sayı aldıkça aydınlanma elde edecek ve özgürlüğe giden yolda aday olabilmek için hak kazanacak. Maçta yer almayanlarsa inspration, yani ilham kazanacaklar.

Oyun, başlangıçta sahanın tam merkezinde oluşan mistik, kocaman bir topla oynanıyor. Topu taşıyorken sıçrayabiliyor, topu takım arkadaşımıza paslayabiliyor, topla birlikte rakip ateşe girebiliyor ya da topu ateşe fırlatabiliyoruz. Ama top karşı takımdayken auramızla onları sahadan silmek ya da sıçrayarak onları bloklamak ve topu çalmak gibi seçeneklerimiz var. Eğer ateşe girersek sonraki tur sahada olmuyoruz. Oyun esnasında karşı takım bizi yok ederse birkaç saniye sonra geri geliyoruz.

Pyre'da elde edilen aydınlanmayla seviye atlamak ve yeni yetenekler kazanmak da söz konusu. Aynı şekilde edinilen eşyalar bir sonraki maçta size umulmadık avantajlar sağlayabilir. Ama unutmayın, her yeni kişi özgür kaldığında ve döngü yeniden başladığında, rakip takımlar da sizin gibi güçlenmiş olarak karşınıza gelecek.

Oyun boyunca Nightwings'in ana üçlüsüyle sınırlı değiliz. İlerledikçe bize katılacak bir sürü farklı karakter de olacak. Kendi hikâyeleriyle toplam 9 karakterimizin olacağı oyunda maçlara seçtiğimiz üçlüyle çıkacağız ve tüm maçları tamamlamadığımız her defasında 8 Scribes'ı temsil eden 8 yıldız dizilecek. Bizimle birlikte en yüksek puana sahip rakip takımla özgürlük için kapışacağız. Dahası, bu kapışmalardan keyif aldıysanız Versus modunda yapay zekâya ya da diğer oyunculara karşı da oynayabilirsiniz.

HERKES İÇİN ÖZGÜRLÜK

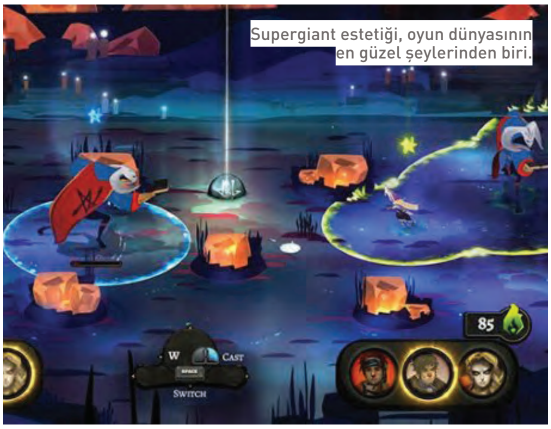
Özgürleşmeden söz ettiğimiz şu saniyelerde size oyunun en güzel kısmından da bahsetmek isterim. Her defasında bir kişinin özgürlüğüne kavuştuğu son maçlarda siz kazanmak zorunda değilsiniz. Kimi rakipleriniz kazandığında senaryo çok başka yerlere gidiyor. Hem iyi hem de kötü anlamda. Unutmayın, oyun sonunda tüm Nightwings özgür kalamayacak. İyi düşünün. Sevenleri kavuşturacak mısınız, yoksa ayıracak mısınız? Sürgünü ev edinmiş olanları mı göndereceksiniz, yoksa tutunamayanları mı? Devrime katkı mı sağlayacaksınız, yoksa bireysel istekleri mi göz önünde bulunduracaksınız? Ve rakipler... Onlar o kadar düşman değiller. Göründüklerinin aksine, hepsi bir şekilde özgürlüğü arzulayan kayıp ruhlar.

Pyre, bir Supergiant delisi olan beni mutlu eden, ama her özgürleşen üyeden sonra tekrar tekrar aynı döngüyü oynatarak biraz sıkan bir oyun oldu. Supergiant'ın muazzam müziklerini yine onlarca kez dinledim, görselliğindeki sanatsal boyutun her detayını oyun boyunca hayranlıkla inceledim, fakat oyunun kendi yapısındaki döngü beni bir nebze sıktı. Görsel bir roman olarak ilerleyen Pyre'ı, bir de spor oyunu formuna sokmak kesinlikle sıra dışı bir iş. Ama aynı noktada tekrarlarla kendi yüksek temposunu da sekteye uğratıyor oyun. Yine de, bu buruk tadı damağınızda hissetmeden geçmeyin.

BASTION VE TRANSISTOR'E GÖRE DAHA SIRA DIŞI BİR OYUN PYRE AMA DAHA VURUCU DEĞİL.



Özgürleştirecek çok karakter var ama kazanmak bu oyunun amacı değil.



Supergiant estetiği, oyun dünyasının en güzel şeylerinden biri.



+

- Şarkıları muhteşem
- Büyülü atmosferi ve çizimleri
- Karakter çeşitliliği
- Ulaşabildiğiniz çok fazla sayıda son var

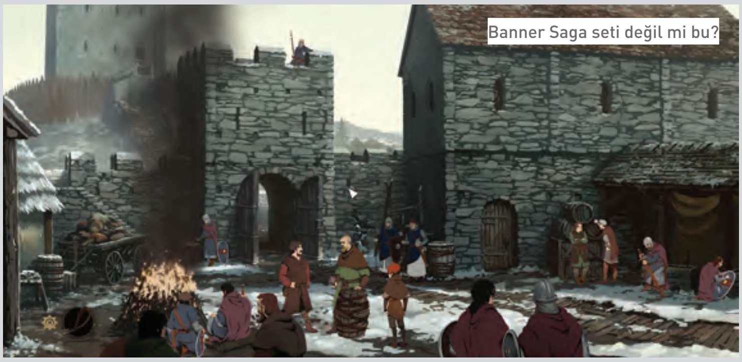
−

- Oynanış kendini tekrar ediyor
- Yüzeysel kalan kimi yan karakterler
- Hep aynı düşmanlarla savaşmak

7+

SON KARAR

Supergiant'ın önceki iki oyununu geçemedi ama sonuyla ve kurgusuyla aklımda uzun süre yer etmeyi garantiledi.



win | osx | and | ps4 | one

KEN FOLLET'S THE PILLARS OF THE EARTH

Taht oyunları

EGE SAĞIN

Orta Çağ tarihi sever misiniz? Öyleyse sizi Ken Follett'in dünyasına alalım. Çok satan ve tarihi kurgu türünde efsane olan The Pillars of the Earth romanı, 12. yüzyıl İngiltere'sinde taht kavgaları sırasında Kingsbridge kasabası ve kasabadaki katedral inşaatı etrafında şekilleniyor. Üç "kitap" halinde oyuna aktarılacak öykünün ilk kitabında üç karakterle oynuyoruz. Annesiyle ormanda yaşayan küçük Jack, inşaat ustası Tom ve kasabadaki bir rahip olan Philip. Standart point and click mekaniklerine sahip olsa da eşya bulmacası sayısı az. Ondan ziyade Telltale tarzında diyaloglar ve seçimlerle ilerliyoruz. Tabii bir kitap uyarlaması olduğu için olayların ana hatları değişmiyor ama yine de özellikle karakterlerin değişen tepkileriyle oyun bu hikâyede kendi yolunuzu çizdiğinizi hissettirmeyi başarıyor.

Kaynak eser çok kuvvetli olduğu için oyundaki yazarlık da başarılı. Ayrıca bazı seçimlerde cidden zorlandım, zira ahlaki açıdan zor bir oyun. Dinin toplumsal hayattaki ve siyasetteki yeri, kiliseyle sarayın güç kavgası, bu sırada telef olan halk, kadınların yeri, şiddet, tecavüz vb. konular açıkça (sadece diyaloglar içinde) aktarılıyor. Böylece Orta Çağın görkemli ama sosyal çöküntüdeki atmosferini başarıyla yansıtıyor.

Seslendirmelerin harika olduğunu söyleyeyim. Bazen biraz fazla durgun hissettirse de iyi iş çıkarılmış. The Banner Saga'yı hatırlatan çizgi film / tablo karışımı görsellik de muhteşem. Ufak ayrıntılara ve animasyonlara özellikle hayran kalacaksınız. Yalnız oyun epey kısa ve hikâye bir özet gibi aceleye gelmiş hissettiriyor. Diğer iki kitap biraz daha derin ve uzun işlenirse tadından yenmez.

+
- Kendini kanıtlamış bir öykü
- Harika seslendirmeler
- Görsellik ayrıntılı ve güzel

−
- Biraz fazla kısa ve özet tadında
- Aşırı pahalı nedense

8

SON KARAR
Özet gibi kalsa da atmosferi iyi yansıtan, entrikalı bir hikâye.

O **TÜR:** Macera O **YAPIM:** Daedalic Entertainment O **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment O **DİJİTAL İNDİRME:** Tüm Sezon - 110 TL (Steam), 85 TL (XBL) O **YAŞ SINIRI:** 16+ O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-120-pillars

KNACK 2

ps4

Çifte partikül

EGE SAĞIN

"Hey Knack! Bu koca kayaları aşamıyoruz, bize bir yol açabilir misin baksana!"

Kendini arkadaş sanan köle Knack, on dakika boyunca bulmacalar çözer, düşman pataklar ve ulaşmak istedikleri yere ulaşır. Henüz bir yol oluşturmamıştır

"Selam Knack! Biz de seni bekliyorduk."

Knack 2 arka arkaya bu tip olaylardan oluşuyor. Kulağa küçük bir detay gibi gelebilir ama inanın bana silahsız, zırhsız 2-3 insancığın devasa goblin dolu mekânlarda imkânsız engelleri bir başlarına aşması göze batıyor. Biz keriz miyiz yahu? O yollar madem o halde geçebileceğiniz kadar müsait, biz neden didişiyoruz öbür tarafta? Onu geçtim, bari "yol aç" demeyin. Çocuklara hitap etmek bu değil, olmamalı.

Akıl tutulmasını bir kenara koyarsak Knack 2, oynanış açısından ilk oyunun üzerine bir şeyler koymayı başarmış. Tekdüze dövüş mekaniklerinin yerini çeşit çeşit farklı saldırı ve bunlarla yapılan kombolar almış. Keyifli olsa da menzilli saldırının oyunun ortasını geçince açılması biraz sıkıntı. Ancak asıl parladığı nokta co-op oynanış. Knack 2'yi mutlaka co-op oynamalısınız. İlk andan itibaren menzilli saldırı da gelince çok daha rahat ve oturaklı bir dövüş sistemi oluyor. Üstelik iki Knack'in birbirine vurarak saldırı oluşturması enfes olmuş.

Maalesef başta bahsettiğim akıl tutulmaları hikâyenin geneline yansıyor ve God of War'dan tanıdığımız ödüllü yazarına rağmen hikâyesi vasatı aşamıyor. Co-op oynamak için veya bir çocuğa hediye olarak başarılı bir oyun ama tek başına oynamak yetişkin oyuncuları tatmin etmeyecektir.



+
- Knack çok sempatik
- Co-op oynanış

−
- Vasat senaryo ve akıl tutulmaları
- Biraz fazla uzun

6

SON KARAR
Co-op oynayınca parlayan ortalama bir oyun.

O **TÜR:** Aksiyon / Platform O **YAPIM:** Sony O **DAĞITIM:** Sony O **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (PSN) O **YAŞ SINIRI:** 7+ O **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/knack/

win | osx | lin

NIDHOGG 2

Her şey solucan için!

ALİ SEZGİN

Elinizde iyi bir fikir ve iyi oyun mekanikleri varsa grafiklerin ve diğer detayların o kadar da önemi olmuyor galiba. Hatta bir de elinizdeki oyun oynaması kolay ustalaşması zor bir yapıya sahipse ve partilerde de oynanabiliyorsa değmeyin keyfinize. Nidhogg'un tutmasını sağlayan şey de bu. Oyunu oynamak çok basit, fazlasıyla eğlenceli ve absürt ve hepsinden önemlisi saatlerinizi harcamadan oyundan keyif alabiliyorsunuz. Nidhogg 2 hepsinin daha fazlası olmayı amaçlayarak piyasaya çıktı ama iyi mi yaptı orası ayrı bir konu.

Başarılı oyunlar için devam oyunu yaparken formülü bozma ihtimali var. Nedir Nidhogg'un formülü: Oyuncular rakibini geçerek bölüm sonuna ulaşmaya ve kendilerini oyuna ismini veren solucanlara yedirmeye çalışıyorlar. Kılıç dövüşlerinde ölen oyuncu üç dört saniye sonra yeniden doğduğu için rakibinizi indirir indirmez ilerlemeye başlamanız gerek. Sonra yine bir karşılaşma oluyor ve kazanan taraf


Nidhogg 2'nin görsel dili hakkında atıp tutabilirim ama ama bir tarzı olmadığını iddia edemem.

ilerlemeye devam ediyor. Nidhogg 2, o karışıma bol kanlı, stilize, piksel grafikler ve yeni silahlarla giriyor. Oyun zaten basit olduğu için bu iki yenilik bile bütün yapımı kökünden değiştirmiş. Görsel değişiklik oyunun kendisini etkilemese de iki tarafın karşılıklı düellolar kazandığı maçları biraz daha şenlendiriyor çünkü ölümlerin tamamı kanlı ve saçılan renkli kanlar ortalığı kısa sürede bir renk cümbüşüne çeviriyor. Karakterlerin animasyonları ve hareketleri de eskiye oranla daha okunabilir olduğu için Nidhogg oynamak eskisine oranla bir nebze daha kolay.

Bir diğer önemli yenilikse silah çeşitlerinin arttırılması. Oyuncuların kolayca geri gönderebildikleri ok haricinde, hançerler ve ağır kılıçlar da artık kullanabileceğimiz ekipmanlar arasında. Hepsinin savurma hızı ve menzili farklı olduğu için bu da farklı stratejileri beraberinde getiriyor.

Oynadığım süre boyunca benim için en önemli olan çok oyunculu kısım, gecikme ve takılmalardan dolayı rahat oynanamaz durumdaydı. Derginin basılmasına yetişir mi bilinmez ama bir yamanın yolda olduğu haberini aldık. Lakin siz siz olun oyunu almaya karar verirseniz, oyunun forumlarındaki yorumlara kısaca bir göz gezdirin. Ev arkadaşınız veya aynı ortamda bulunacağınız bir aile büyüğünüzle oynamak isterseniz hava hoş ama tabii. Orada tek gecikme gülme ve öfke nöbetlerinden kaynaklı oluyor.

\+

- Muhteşem bir parti oyunu
- Kolay sıkmıyor
- Yeni görsel tarzına bayıldım

\-

- İnternet ortamında gecikme sorunları oluyor
- 2. oyunu çıkarmaya değecek yenilik var mı tartışılır

7+

SON KARAR

Nidhogg 2'ye gerek var mıydı hiç düşünmedim. Oynarken o kadar eğleniyorum ki bunu yapmak hiç aklıma gelmedi.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** Messhof **DAĞITIM:** Messhof **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL **YAŞ SINIRI:** 12 **DAHASI İÇİN:** nidhogggame.com

ps4 | win

LAST DAYS OF JUNE

Ne ağlaması, gözüme haziran kaçtı

MERVE AKMAN

Aşk diye bir şey var mıdır? Yüzyılın uydurması mıdır? Tamamen hormonal bir şey midir? Geçici midir? Size bunların cevabını veremem ama *Last Day of June*'u gördüğümde büyüyen göz bebeklerim, akabinde yükselen kalp ritmim ve gözlerim ekrana kilitlenmiş bakarken aklımdan geçen "Bu… dünyanın en güzel oyunu olmalı…" cümlesinin bir açıklaması olmalı!

Carl'a sorsak aşkın varlığından şüphe bile etmiyordur; sevdiği kadını geri getirmek için yaptığı şeyleri bir görseniz anlarsınız. Öyle tatlı bir öykü ki Carl ile June'unki, içine hapsolduğunuz sevimli ama hüzünlü atmosferde bütün duyguları yoğunlukla yaşarken sizin de âşık


Sanat eseri demiş miydim? Demiştim sanki.

olasınız geliyor. Çünkü oyunun tamamı bir "dijital sanat" eseri, her kare ayrı bir duvar kağıdı materyali, bu görselliğe eşlik eden müzik ve ses efektleri de inanılmaz yakışmış. Tabiri caizse bir kara deliğe çekilir gibi giriyorsunuz hikâyeye.

Life is Strange'le benzer bulduğum yanları var oyunun, fotoğraflar aracılığıyla zamanda geri gidebildiğiniz her sinematik oyunu *LiS*'e benzeteceğim, kimse kusura bakmasın. Evet, oyun boyunca yaptığınız şey de bu. Geçmişi farklı kişilerin açısından yaşayarak bir şeyleri değiştirmeye çalışıyorsunuz ama o işler her zaman öyle kolay olmuyor bildiğiniz üzere. Bu tarz (bol izlemeli ve az müdahaleli) türden oyunlarla aranız iyiyse, kaçırmamalısınız *Last Day of June*'u da. Nispeten çok kısa bir oyun yalnız, 3-4 saatlik bir ömrü var ve buna rağmen bağımsız yapımlar arasında bir tık daha tuzlu olanlarından. Çok görmeyin, hakları var. Başarılı bir animasyon filme para verirmiş gibi düşünebilirsiniz, o zaman fiyat normalleşiyor insanın kafasında.

Bilmem artık vurgulamama gerek kaldı mı ama hadi televizyonunu yeni açanlar için tekrar edeyim, ben ba-yıl-dım bu oyuna. Yalnızca kanlı dövüşlü şeyler oynuyorsanız ve/veya kalpsiz bir caniyseniz belki o zaman yanaşmayabilirsiniz, onun haricinde mümkün değil birinin bunu sevmemesi. Hatta oynarsınız diye benden size bir ağlama-ma "challenge"ı: Bir kere bile gözleriniz dolmadan oyunu bitirirseniz kazanırsınız (en sonuna kadar bekleyin ama). Bir çay ısmarlarım. Kolay gelsin.

\+

- Hikâyesi insanı fazlasıyla sarıyor ve işlenişi çok başarılı
- Karakterler

\-

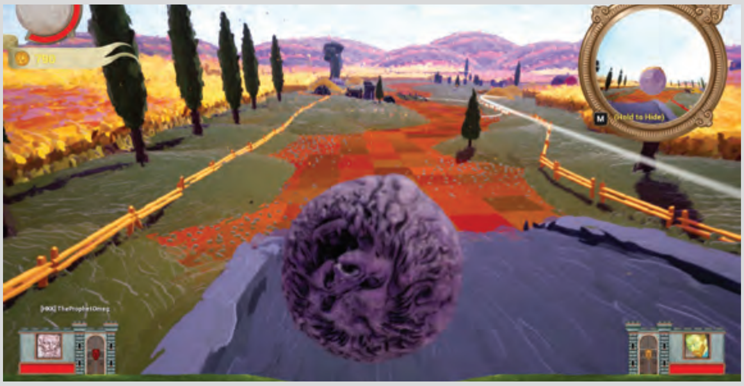
- Kısa oynanış süresi
- Fazla sakin ve kolay olması yüzünden herkese hitap etmeyebilir

8+

SON KARAR

Aşk, kader ve fedakarlığı ele alan başarılı bir sinematik yapım.

TÜR: Sinematik Macera **YAPIM:** Ovosonico **DAĞITIM:** 505 Games **YAŞ SINIRI:** 7+ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 78 TL (Playstore), 60 TL (PSN) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-120-june



ROCK OF AGES 2 BIGGER & BOULDER

Ummadık taş baş yarar!

İHSAN C. ASMAN

one ps4 win

İncelemeye balıklama dalıyorum sevgili okur, *Rock of Ages 2* acayip zevkli ve özel bir oyun. Olabildiğine sade bir oynanış ve katıksız eğlenceyi; şahane bölüm tasarımlarıyla birleştirerek müthiş iş çıkarıyor.

İlk oyunu bilmeyenler için oynanışı kısaca özetleyeyim: İlk etapta kayanız yuvarlanmak üzere hazırlanırken siz de kalenize giden parkurdaki savunma hattınızı güçlendiriyorsunuz. Klasik kule savunması yani. Sonra kayanız hazır hale geliyor ve siz de onu yöneterek düşman kalesine en yüksek hasarı vermeye çalışıyorsunuz. Bu basit oynanış; sanat tarihine damga vuran çeşitli eserlerin yedirildiği şahane bölüm tasarımları, tatlı mı tatlı grafikleri ve *End is Nigh* tadında müziklerle güzelleşiyor.

Oyunda değişik modların yanı sıra çok keyifli bir senaryo modu da var. Burada Yunan mitolojisinden dünyamızı sırtlamasıyla bilip sevdiğimiz Atlas'ı yönetiyor ve tanıdık figürlerle karşılaşıyoruz. Bunların içerisinde kimler yok ki: Van Gogh, Jean d'Arc, Medusa ve Ramses ilk aklıma gelenler. Düşmanları yenince sadece onların kayalarını açmakla kalmıyor, ayrıca savunmamız için de yepyeni birimleri seçilebilir hale getiriyoruz. Ayrıca gene bu modda bulacağınız normal oynanışın (savunma ve parkur) dışına çıkan çerezlik boss savaşları da epey keyifli olmuş. Neticede kaç oyunda Zeus'la langırt oynama şerefine nail olabilirsiniz ki? Son olarak, eğlencelik ara sahneleri de unutmamak gerek.

Senaryo bittikten sonra, ki 4 saat kadar sürüyor, sizi bekleyen bir çevrimiçi mod da var. Topluluğun uzun süre sadık kalma ihtimali sıfır ama ben her denediğimde oynayacak birilerini bulabildim. Hele de arkadaşlarınızla mikrofon eşliğinde oynarsanız oyun bambaşka bir deneyime dönüşüyor. Yarış modu, farklı kayalar ve farklı birimlerle yeni stratejiler falan derken yuvarlanıp gidiyorsunuz... Sözün özü, kule savunması sevin ya da sevmeyin, *RoA 2* bu ayın en eğlenceli oyunlarından biri. Bence kaçırmayın.

+
- Basit formül, maksimum eğlence
- Birbirinden zevkli 15 parkur
- Muazzam görsellikle taçlanan bölüm tasarımları, şahane müzikler ve başarılı ara sahneler
- Kaya ve savunma birimi seçenekleri doyurucu
- Boss dövüşleri epey güzel olmuş
- Oyalayıcı, değişik oyun modları

−
- Senaryo modu daha uzun olabilirdi belki

8

SON KARAR

Olmuş bu oyun, yuvarlayın gitsin.

TÜR: Kule Savunması **YAPIM:** Ace Team **DAĞITIM:** Atlus **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 39 TL (XBL), 43 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-120-roa2

THE LOW ROAD

Nerede o eski ajanlar?

osx win

ARES AYBAR

2 boyutlu macera oyunlarını eskiden beri severim. Son zamanlarda bu tarza pek zaman ayıramasam da *The Low Road* konusu ve ilginç görselleriyle dikkatimi çekmeyi başardı. 1976 yılında casusluk eğitimini tamamlamış Noomi Kovacs ile iş hayatına atılıyoruz. Hiç beklemediğim anda başlayan ilk görevim önümdeki belgeler yardımıyla telefonda görüştüğüm kişinin ağzından laf almak olunca, birazcık heyecanlanmamın da sonucunda, pek de başarılı olamadım ama tam hareketli bir deneyim sinyali almıştım derken işler sarpa sarmaya başladı.

Çömez bir ajan olarak yükselmenin ve hayalini kurduğumuz sahaya çıkmanın o kadar da hızlı olamayacağını anladığımızda hevesimiz kırılıyor. Çok bilmiş amirler, havalı ajanlar, kafası bir garip çalışan görevliler derken farklı bir ortamda olduğumuz gerçeğini kabullenmek ve kendi çizdiğimiz kariyer planımızın yok olmasını engellemek için elimizden geleni yapıyoruz.



Oyunda en sevdiğim karakter. Tabii öyle göründüğü gibi sevimli bir amca değil.

Bahsettiklerimden yola çıkarak özgür bir oynanış gibi bir hevese kapılmayın. Çünkü oyun lineer bir hikâye boyunca çeşitli şekillerde bulmacalar çözerek sona ulaşma temeline dayalı. Bulmacalar kolay. Belgeleri kontrol eden amiri atlatmak için görünmez mürekkep kullanmamız gerekirken başka bir durumda bilgi almak için bir karakterle Çiçek Abbas misali atışma kazanmaya çalışıyoruz mesela. Yeri geldiğinde yalan söylüyor, insanları manipüle ederek işlerin istediğimiz gibi gitmesini sağlıyoruz. Hikâyenin devamı ve sonu ise absürt ajan filmlerini aratmayacak kalitede.

Kendine has görsel tasarımları, hikayesi ve karakterleriyle güzel zaman geçirmenizi sağlayacak 1970'ler aromalı bu tatlı oyun tam da kafa dağıtmalık.

+
- Orijinal görsel tasarımlar
- Renk paletini çok sevdim

−
- Bulmacalar kolay

6

SON KARAR

Ajanlık yapmaya çalışıp pek de yapamadığınız bir garip macera oyunu.

TÜR: Macera **YAPIM:** XGen Studios **DAĞITIM:** XGen Studios **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-120-tlr



EURO FISHING

Avrupa balıkçılık turu



Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere; havalar soğumadan güzel sonbahar yürüyüşleri dilerim herkese.

Gölde balık tutmaya çalışırken yaşadığım bir anıyı düşünüyorum, hatırlayamıyorum. Çünkü böyle bir anım yok. İstanbul'un semtlerinin yeşil, denizlerinin içinde yüzülebilecek düzeyde temiz olduğu, çocukluğumun güzel yıllarında, Marmara'nın en sığ kıyılarından birinde, yaz akşamüzerlerini misinayla balık yakalama peşinde geçirirdim. "Oltaya bir şey vurdu" heyecanını ilk yaşadığım anı unutamam, komşu ağabeyin de yardımıyla çektiğim canlı, ismi bile pek sevimli gelmeyen bir deniz sakiniydi, zaten sakince yaşadığı ortama geri yollamıştık bu talihsiz, şaşkın deniz canlısını.

GÖLÜ GÖZLE ÖNCE, SONRA SAL OLTAYI

Euro Fishing'in en beğendiğim özelliğini en başta söyleyeyim: Yakaladığımız balıkların tür ve ağırlıkları otomatik olarak kayda geçtikten sonra, gene otomatik olarak yaşadıkları göle geri yollanıyor. Böylece kendimizi tatmin ederken, sanal bile olsa bir canlıya zarar vermenin tatsız yükünü taşımıyoruz hiçbir şekilde. Yapımcı - dağıtımcı Dovetail Games, son yıllarda *Train Simulator* serisiyle bilinen, orta ölçekli, mütevazı bir stüdyo. Erken erişimin ardından Kasım 2015'te *Euro Fishing*'in PC için tam sürümü çıkmış. 2016'da Xbox One, bu yıl nisan ayında ise PS4 sanal raflarındaki yerini almış.

Bir yılı az aşkın bir süre önce 4 - 5 saat süreyle oynamıştım *Euro Fishing*'i. Sanal bir göle sanal oltamızı atarak on - yirmi saniye civarı bekleyerek balık yakalamaya çalışıyoruz. Bu kadar kabataslak biçimde özetleyince kulağa çok sıkıcı geliyor tabii, oltayı atmadan önce sulara şöyle bir bakıp nerede hareket var gözlemliyoruz, oltanın ucundan bir kıpırtı ve sesler geldiğinde fare tekerleği yardımıyla zamanlama ve geriye sarış şiddetini ayarlayarak balık dostumuzu çekiyoruz. Kuş sesleri, yeşillik, ağaçların ardında usulca ilerleyen güneş, mavi veya yeşil renkli göl suları özlediğimiz huzurlu doğa ortamını oluşturmaya yetiyor.

Deneyim puanı ve oyun içi para kazanarak ilerleme hissi yaşadığınız gibi, hiç gerginlik yaşamadan, huzurlu bir atmosfer içinde doyurabiliyorsunuz balıkçılık açlığınızı. Ha tabii, insanoğlu doyumsuz varlık, öyle balık dostlarımız gibi minik sualtı bitkilerini yiyip mutlu mesut yaşayamayız; ararsam ben de mutlaka "30 fps kilidi var, Türkçe altyazı yok, iki adet göl haritası DLC'sine 19'ar TL fazla, karakter kişiselleştirme yetersiz" şeklinde mırıl mırıl söylenebilirim.

Cıvıl cıvıl kuş seslerini dinleyerek ve şırıl şırıl göl sularında balıkların peşinde keyifli birkaç saat daha geçirdim bu yazıyı klavyeye almadan önce. Size de tavsiye ederim, balıkçılıktan biraz anlıyorsanız daha çok beğeneceksinizdir. Eğitim bölümünü mutlaka oynayın ama. Son bir not; oyun kontrol cihazıyla da gayet güzel oynanabiliyor. Cupp! Dur bakayım, şu sazlığın orada balık mı sıçradı?



Göl manzarasının keyfini çıkarmak varken balıkları rahatsız etmeyelim.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Dovetail Games **DAĞITIM:** Dovetail Games **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 46 TL (XBL), 54 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** dtgfishing.com

6

SON KARAR

İçerik az, oynanış düz gibi görünse de huzurlu atmosferi ve kıvamında zorluğuyla başarılı bir hafif simülasyon.

80'LERDEN GELEN ADAM



1981 yapımı bir film izledim bu ay: Altın Göl. Başrollerindeki Henry Fonda ve Katherine Hepburn'ün en iyi oyuncu Oscar ödüllerini kazandıkları bu sevimli filmde, balık avlama muhabbeti çok samimi bir şekilde verilmiş ve güzel bir aile filmine dönüşmüş.

OYNUYORUM

1. Dragon Age: Inquisition (PC)
2. American Truck Simulator (PC)
3. Uncharted: Golden Abyss (Vita)
4. NBA 2K18 (PS4)
5. The Sims 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. Detroit: Become Human (PS4)
2. Riot: Civil Unrest (PC)
3. NBA 2K18 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. Destiny 2

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

İNSANIN BİR DIVINITY'YE GİRESİ GELİYOR, KENARDAN SKAVEN'LAR ÜZGÜN ÜZGÜN BAKIYOR; FIFA ATASI GELİYOR, CHOSEN'LAR GEL BENİ KES DİYE YALVARIYOR; PROJECT CARS'TA YARIŞASI GELİYOR ÖTE YANDAN YAPILACAK YEMEKLER VAR... BU DEVİRDE OYUNCU OLMAK DA ZOR...

FPS (First Person Shooter)

Yeni

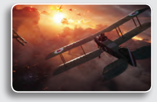


DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER
PC, PS4, X-ONE

Arkane Studios da olmasa tek kişilik FPS sevenler ne yapacak kim bilir? Tamam, Death of the Outsider tam teşekküllü bir Dishonored değil, daha küçük çaplı, daha sınırlayıcı. Ancak bu evreni seviyorsanız incelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.



Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...



Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.



Prey
PC, PS4, X-One
Dishonored'ları yapan Arkane Studios bu kez çok farklı ama yine şahane bir oyuna imza atmış.

Klasik



Timesplitters
PS2
PS2'nin çıkış oyunlarındandı ve konsolda FPS oynanabileceğini ilk kanıtlayanlardandı.



Narcosis
PC, Vive, Rift
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
PC

Masaüstü rol yapma oyunlarının yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur! Müthiş bir yaratıcılık, müthiş bir öykü, müthiş bir oynanış ve çılgın bir tekrar oynanabilirlik de yanında eşantiyon. Undead'ken maskenizi çıkarıp etraftakiler tarafından linç edilmenin tadını bilemezsiniz.

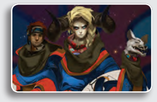
Klasik



Planescape: Torment - Enhanced Ed.
PC
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!



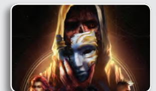
Horizon: Zero Dawn
PS4
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!



Pyre
PC, PS4
Yapımcıların önceki oyunları Bastion ve Transistor kadar mükemmel değil ama yine de çok özgün ve çok başarılı.



Persona 5
PS4, PS3
Çizgisellikle özgürlüğün akıl almaz birlikteliği P5'te sizi bambaşka ve çok klas bir hayat bekliyor!



Torment: Tides of Numenera
PC
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.

Klasik



Final Fantasy XII: The Zodiac Age
PS4
Belli başlı sorunları var ama öte yandan çok özel tarafları da var. Farklı bir JRYO FFXII.

AKSİYON

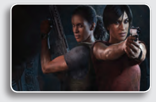


HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
PC, PS4

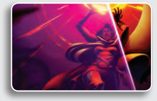
Ninja Theory çok riskli bir işe girişti ve küçük bir oyun firması olarak bütün imkânlarını zorladı ve AAA ayarında benzersiz bir şahesere imza attı. Akıl çıkaran görselliği ve sağlam dövüş sistemi bir kenara, özellikle kulaklıkla oynadığınızda oyunun da sizin psikolojinizle oynadığını hissediyorsunuz resmen.



Agents of Mayhem
PC, PS4, X-One
"Saints Row'ların yapımcısı yine manyak bir şeye imza atmış" desek yeterli olur mu?



Uncharted: Kayıp Miras
PS4
Hikâyesiyle de aksiyonuyla da taş gibi bir Uncharted için illa ki Nathan'a gerek yokmuş.



Sundered
PC, PS4
Klasik bir metroidvania değil. Kendine has özelliği fazlaca olan, türün harika bir yorumu.



Sonic Mania
PC, PS4, X-One, Switch
Son yıllarda çıkan uyduruk oyunlara bakıp Sonic'in neden bu kadar meşhur olduğunu anlayamayanlar için.

Yeni



Echo
PC, PS4
İddialı olduğu gizlilik konusunda aksasa da harika mekanikleri ve dünyasıyla 6-8 saatlik kompakt bir tecrübe.

Yeni



Marvel vs. Capcom: Infinite
PC, PS4, X-One
"Thanos mu döver Chun-Li mi?" tartışmalarını sonlandırmaya geldi? Yok muydu öyle bir tartışma? Olsun.

PUBG'de bandana fiyatları 1000$ falan olmuş. 60$'lık oyunlara pahalı deme hakkımız var mı ki?

1. *PUBG'den 110 lira kazandım, bence harika bu sistem aynen devam :) - BARAN*
2. *Türkiye'de oyunlar 60$ bile olmadığı, getirenlerin o anki ruh hâline göre 70-80$ arası olduğu için 60$ ucuz kalıyor tabii. - BURAK*
3. *PUBG'de 650 liraya etek sattığım için bu konuda çok laf edemeyeceğim. Gucci olsa etek o paraya satamazdım. - ALİ*
4. *60$'lık oyunları PUBG'de 1000$ harcayabilenler alıp oynasın. Ben 50 liralık psikolojik sınırımdan memnunum. - ESER*
5. *Paramızın müthiş değeri yüzünden her şeyi 4'le çarptığımız için her türlü pahalı oluyor zaten. Huzur ikinci el oyunlarda. - EMRE S.*

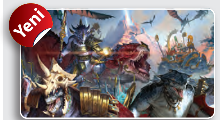
"Oyuncunun kışa hazırlık kiti" yapıyoruz. İçine neler koymak lazım?

1. *Uzun oturumlar için kalın çorap ve terlikler şart. Mobilse zaten yataktayımdır ve yorgan + battaniye + kış çayı yeterlidir. - EREN E.*
2. *İnternet bağlantısı gerektirmeyen oyunlar öncelik olmalı. Hava kapalıyken elektrik ya da internet kaybeden bir ülkedeyiz. - BARAN*
3. *Bir adet Sunray büyüsü parşömeni. - M. İHSAN*
4. *Çocukken kışın soba olmayan salonda Famicom oynarken annem üzerime battaniye örterdi. Battaniye yeter. - EMRE S.*
5. *Kedi ve bolca oyun. Oyunları oynarken kış geçip gider, kediler de kucakları sıcak tutar. Mis gibi. - CAN*

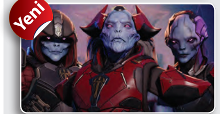
On yıl nasıl da çabuk geçiyor?

1. *Derginin ilk sayısında adımı gördüğümde heyecanımı hatırlamak istiyorum ama oluyor. Çünkü o duygu hâlâ geçmedi. - ALİ*
2. *10 yıl falan geçti ama dergi halen genç bence. Erik gibi... Neyse... - NURETTİN*
3. *Valla 5.25 milyon dakika kadar çabuk geçiyor hakikaten, ne zaman on yıl oldu hiç anlamadım. - ESER*
4. *10 yıl öncesi hakkında tek hatırladığım WoW yüzünden aşağı yukarı tam olarak bu tarihlerde bursumu kaybettiğim. - BARAN*
5. *Değil mi ya, daha Oyungezer'in ilk sayıs-.. Pardon sonraki sayıya saklayayım en iyisi bunları. - SABRI*

STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



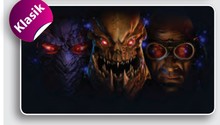
XCOM 2: War of the Chosen
PC, PS4, X-One
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



Mario+Rabbids: Kindom Battle
Switch
"Hadi Mario'yla Davşanları bir araya getirelim, XCOM gibi de bir oynanış yapalım" fikri kime aitse tebrik.



Antihero
PC
Kendi hırsızlar loncanızı kurmayı siz de hep hayal etmez miydiniz? Hayır mı? Artık edeceksiniz.

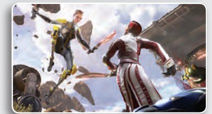


StarCraft Remastered
PC
Kimler geldi, kimler geçti... C&C, Warcraft, Company of Heroes, Age of Empires ve nicesi... Birçoklarına göre olay hâlâ StarCraft'tır.

DVO & ONLINE



Destiny 2
PS4, X-One
Oyunda olması gerekip de olmayan çok şey var ama yine de deli gibi oynattırıyor mu kendini? Oynattırıyor.



Lawbreakers
PC, PS4
Unreal Tournament ve Gears of War'un arkasındaki isim Cliff Bleszinski'den hızına yetişmekte zorlanacağınız bir multiplayer FPS.



Absolver
PC, PS4
Dövüş oyunu gibi bir multiplayer aksiyon. Neredeyse kendi dövüş sanatınızı geliştiriyorsunuz, o derece kompleks bir oynanışı var.

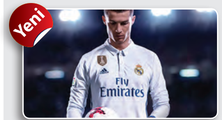


Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PUBG, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.



Albion Online
PC
Evet, çok farming ve grinding istiyor ama hey! İstediğimiz kadar sövelim, keyifli olunca da seviyoruz bunları yapmayı!

YARIŞ & SİM & SPOR



FIFA 18
PC, PS4, X-One, PS3, 360, Switch
Geçen yılkinin üstüne kat çıkan Alex Hunter modu için bile oynanır. Onun dışında oynanışta da ufak tefek güzelleştirmele var tabii.



NBA 2K18
PC, PS4, X-One, PS3, 360, Switch
Benimsediği mikro ödeme mantalistesi çok eleştirildi belki ama oynanış hâlâ bildiğiniz aşmış oynanış.



Project CARS 2
PC, PS4, X-One
Her şey olmaya çalışırken az şey olma hastalığı var biraz Project CARS 2'de. Peki bu onlarca saat lastik eskitmeye engel mi? Tabii ki hayır!

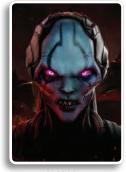


Cook, Serve, Delicious! 2!!
PC
İnsanın şu görsellere bakınca bile karnı acıkıyor yahu! Yemek yapma sevdalılarının biricik oyunu geri döndü!



The Escapists 2
PC, PS4, X-One
Film izleyip izleyip "Ya hapisten kaçmak da çok kolay yea!" diyorsanız size The Escapists 2 verelim.

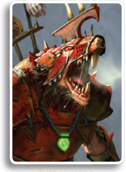
AYIN ALTIN OYUNLARI



XCOM 2
WAR OF THE CHOSEN



DIVINITY
ORIGINAL SIN 2



TOTAL WAR
WARHAMMER II

SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Vive, Rift
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



Super Hot VR
Vive, Rift
Kalitesi ve yaratıcılığı zaten malum Super Hot'ın. E üstüne bir de şahane VR versiyonuna hayır denmez.

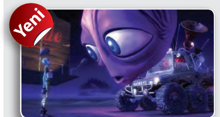


Star Trek: Bridge Crew
Vive, Rift
Bir gemi mürettebatı olmanın eğlenceli olup olmadığı konusunda söz veremeyiz ama kulağınıza güzel geliyorsa bu oyun tam sizlik.



Batman Arkham VR
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

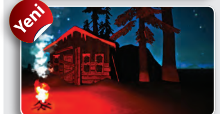
MACERA & BULMACA



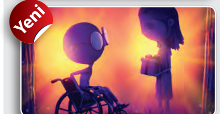
Beat the Game
PS4
Uçuk kaçık bir ortam, özgün bir oynanış, harikulade bir yerli yapım. Ama çok kısa be arkadaş! Doyamadık!



Life is Strange: Before the Storm
PC, PS4, X-One
Tarihe geçen bir sinematik macera şaheseri sayılabilir artık Life is Strange. Geçmişi anlatan Before the Storm da aynı kaliteden defam.



The Long Dark
PC, PS4, X-One
Müessesemizde her türlü ölüm mevcuttur. Zombi falan yok ama. Burada doğayla mücadele etmek zorundasınız.



Last Day of June
PC, PS4
Biz de insanız, bizim de bir kalbimiz var, yapmayın böyle şeyler. Last Day of June insanı şöyle bir kötü eden oyunlardan.

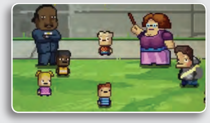


Darkwood
PC
2 boyutlu bir oyun ne kadar korkunç olabilir ki, değil mi ama? Darkwood da işte öyle sıradan, bildiğiniz, norm- HMNSHSHJASFGAFGA!

BİR GARİP OYUN



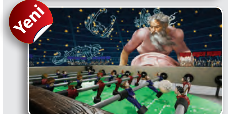
That's You
PS4
Konsolu yalnızca baharat olarak kullanan, aslında cep telefonlarınızla oynadığınız bir parti oyunu için epey zevkli bir deneyim That's You.



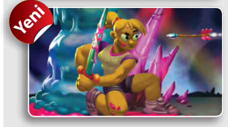
Kindergarten
PC
Ana okullarının ne kadar tehlikeli yerler olabileceğini hiç düşünmemiştiniz değil mi? Artık düşünebilirsiniz.



Slime Rancher
PC, X-One
Slime yapmıyoruz. Slime avlıyor ve besliyoruz! Aşırı ponçik bir... nasıl desek... çiftçilik simülasyonu.



Rock of Ages 2
PC, PS4, X-One
Bob Dylan ustanın da dediği gibi: Like a Rolling Stone! Bir taşsınız ve yuvarlanıp bir yerleri yıkıyorsunuz. İnanılmaz eğlenceli!



Nidhogg 2
PC, PS4
Rakibinizi paramparça edin! 3 saniye sonra tekrar edin! Ve tekrar! Süpe basit ve süper eğlenceli formül ikinci oyunda da işliyor!

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Total War bizim ofise erkenden gelir mi dersiniz? Hadi lütfen gelsin... XCOM'u bitirmiş oluruz o zamana kadar, söz!

Ekim '17	
Battle Chasers: Nightwar	3 Ekim
Forza Motorsport 7	3 Ekim
A Hat in Time	5 Ekim
Middle-earth: Shadow of War	10 Ekim
Raid: World War II	10 Ekim
The Evil Within 2	13 Ekim
South Park: The Fractured But Whole	17 Ekim
WWE 2K18	17 Ekim
Gran Turismo: Sport	18 Ekim
Age of Empires - Definitive Ed.	19 Ekim
Fire Emblem Warriors	20 Ekim
Hidden Agenda	25 Ekim
Just Dance 2018	26 Ekim
Assassin's Creed: Origins	27 Ekim
Super Mario: Odyssey	27 Ekim
Wolfenstein II: The New Colossus	27 Ekim
Yomawari: Midnight Shadows	27 Ekim
Kasım '17	
Call of Duty: WWII	3 Kasım
Sonic Forces	7 Kasım
Need for Speed: Payback	10 Kasım
Star Wars: Battlefront II	17 Kasım





BU DÜNYA BİR YUVAYSA BİZLER SADECE GEÇİCİ MİSAFİRLERİZ…

EREN ERYÜREKLİ

Bir ev düşünün. Büyük. Geniş. Yeni yeni kendine geliyor. Biraz tamire de ihtiyacı var ama özünde bir yuvadan bekleyebileceğiniz her özelliğe sahip. Yuvayı dişi kuş yapar kabilinde anne evin tamiratlarıyla ilgilenirken erkek de yaratıcılık krizinde bir yazar. Zihni şiirlerinde sıkışmış, geçmişiyle dertli. Yazamıyor. Anne onu iyileştirecek mi sevgisiyle, yoksa erkek kızgın kor gibi her şeyi yakıp kül eden bencilliğiyle onu da mı yok edecek? Apansız gelen misafirler de kim? Amaçları ne? İyi huylular mı yoksa kötü mü? Veya her şeyin sonunda delilik mi galip gelecek?

Tüm bu sorular ve çok daha fazlası **Darren Aronofsky**'nin bir gece uyandığı kâbustan sonra senaryosunu 5 günde kaleme aldığı (belki de bu yüzden filmin ilk adı 6. Gün'dü) yeni bebeğinin süresinde karşımıza çıkacak gibi duruyor. Her daim tartışmalı ve izleyicileri ikiye bölen filmlere imza atmış yönetmenin son filmi *mother!* da geleneği bozmayarak Venedik Film Festivali'nde hem yuhalandı hem alkışlandı. Zaten onun *Pi*'den başlayıp, *Black Swan*'a uzanan ve *Noah*'a kadar süregelen kariyerine baktığımızda sözünü sakınmayan, bol dini referanslara sahip ve kışkırtıcı bir sinema dilini benimsediğini görüyoruz. Eh yönetmenin tarzına alışık kitlelerin *mother!*'dan daha azını bekleyeceklerini düşünmezdim zaten. Ünlü oyunculardan kurulu kadrosunun başarılı performansları övgü toplayan yapımın tamamının evde geçmesiyse belli bir klostrofobi duygusu yaratmış. İlginç şekilde filmde yalnızca 3 çekim ölçeği var ve fragmanları izlediğinizde bu daha net görülüyor. İlki mother'ı oynayan **Jennifer Lawrence**'ın gözünden görülenler, diğeri onun sırtından baktığımız ve sonuncusu da onun yakın yüzüne odaklanmış bir görüntü. Bu noktada filmin ciddi bir alegorik hikâye anlattığını, izlediğimiz her şeyin başka bir şeylerin sembolü olduğunu da belirtmekte fayda var. Örneğin Bardem ve Lawrence çiftinin evine ilk gelen misafirlerin adam ve kadın isminde olması onların da iki çocuğu arasında husumet çıkması ve filmin genel akışı kaçınılmaz şekilde Adem ve Havva'nın Cennet'ten Kovuluşu öyküsünü hatırlatıp üstüne bir Habil Kabil durumu ekleyerek cilasını çekiyor. Ev dünyayı temsil ederken Bardem ve Lawrence'ın karakterlerinin neyi temsil ettiğini anlamak size kalsın.

Pek çok farklı şekilde okunmaya müsait filme yapılan eleştirilerin odak noktasında "İyi hoş da bu hikâyeyi niye anlatmaya kastın ki Darren?" diye hayıflanan kitleler var. Bir diğer kitleyse filmin her satır arasında gizli anlamlar arayıp bulmayı kendilerine görev edinmiş durumda. Yani görünen o ki *mother!* hakkında bir görüşe sahip olacaksak en temizi filmi ona buna bakmadan izleyip kendi yargımızı oluşturmak. Belki bu sayede bahsettiğim iki kamptan birine girecek veya bambaşka bir doğrultuda yol alacağız. Dışarıdan baktığınızda ürkütücü bir gerilim gibi duran film o sulara gelene kadar pek çok farklı kulvardan geçiyora benziyor ve bir bütünlük hissi olmayışından dem vuruluyor.

Her ne olursa olsun Aronofsky yine yapacağını yapmış ve 40 akıllının birleşip de çıkaramayacağı bir taşı sinemasal anlamların sembollerle iç içe geçtiği o dipsiz kuyuya fırlatmış görünüyor. Bu rahatsız edici ve düşündürücü serüven siz bu sayfaları okurken salonlarda arzı endam ediyor olacak. Dünyanın günümüzde içinde bulunduğu kaotik ortamdan ilham alan yönetmenin bu tartışmalı (ve gişede aradığını bulamayan) filmi, izledikten sonra belki bizi daha iyi misafirler olmaya bile teşvik eder.



YÖNETMEN: Darren Aronofsky
OYUNCULAR: Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris, Michelle Pfeiffer

ARONOFSKY'NİN İLHAM KAYNAKLARI

İNCİL VE DİNİ METİNLER

Özellikle Nuh Peygamber'in hikâyesini serbest bir şekilde uyarladığı Noah filmiyle ayyuka çıkan bu esinlenme hali Pi'den beri yönetmenin tüm filmlerinde yer bulmuştu. Agnostik diye tanımlayabileceğimiz kişisel inanışı düşünüldüğünde inanç konusuna farklı açılardan yaklaşabilmesine şaşmamalı. Ona göre The Fountain bu konudaki görüşlerini en iyi yansıtan filmidir.

ANİMELER

Özellikle Satoshi Kon'un bitmek tükenmek bilmeyen bir hayal gücüyle kotardığı filmleri ve onun tarzına yakın Evangelion gibi psikolojik yönü ağır basan serilerin izleri yönetmenin filmlerinde görülebilir. Bunun en bariz örneği sırf Requiem For a Dream'deki küvet sahnesinde kullanabilmek için Perfect Blue filminin haklarını satın almasıdır herhalde. Black Swan'da da o animeden bazı sahneleri tekrar etmiştir.

TAKINTILAR

Aronofsky setlerinde mükemmeliyetçi ve oyuncularını zorlayan bir yönetmen olarak bilinir ve tematik olarak da filmlerinde en çok tekrar ettiği özellik takıntılardır belki de. Noah dâhil tüm filmlerinde amaçlarını hayatlarının merkezine kendilerine zarar verecek derecede koyan karakterler bulunur ve bu tam da yönetmenin kendi takıntılarından yola çıkmasının bir sonucudur aslında.



EREN ERYÜREKLİ

FİLM 3D Mİ? KALSIN O ZAMAN

Sinemada 3D'nin yükselişi ve düşüşü

Ben ilk kez bir 3D filmi 90'ların sonunda, o zamanlar yeni yeni kurulan IMAX salonunda izlemiş, süresinin kısa oluşu ve gepgeniş ekranda kendini kaybetme hissi sayesinde de gayet keyif almıştım. Tabii sonradan zıvanadan çıkan ve olur olmaz her filmi 3D olarak sunan sinema sektörü, bugün gelinen bıkkınlık noktasının da mimarıdır. Ama bugünkü duruma gelmeden önce azıcık geçmişe bakalım ve tarih nasıl tekerrür ediyor onu bir görelim.

1915'ten bu yana öyle veya böyle 3D var aslında hayatımızda ama sinemada yaygın olarak kullanılışı 1950'lerin başına denk geliyor. Ondan evvelki ilkel denemeler daha çok tekniğin gelişmesine hizmet etmiş ama büyük bir akım yaratmaktan uzak kalmışlar. 50'lerdeyse hem iki kanallı görüntü dengelemesi gelişmiş hem de çevreleme gücü daha yüksek ses sistemleri insanları o günlerin parlak çocuğu televizyonun başından kaldırıp sinemalara akın ettirmeyi başarmıştı. Zaten 3D'nin öncelikli ve en büyük rakibi televizyon aslında. Ne zaman TV teknolojilerinde bir atılım olsa sinema seyircisi azalır ve bu işten para kazananlar da yeni teknolojilerin yanı sıra 3D'yi de hortlatıp durular. O yaklaşık 4-5 yıl süren parlak dönemde dramatik yönü de güçlü pek çok film 3D olarak salonlarda izleniyor fakat "kafam, gözüm acıdı" diyen seyircinin merakı da ölüyor bir süre sonra. Sonra 80'lerin VHS çılgınlığı ve 90'ların VCD/DVD furyasıyla beraber yine bir dalga gelip geçiyor ama 3D'nin esas çıkışını yapışı 2000'lerde malum. Gelişen kameralar ve çekim teknikleri gayet başarılı 3D filmlerin çekilmesine vesile olurken özellikle animasyon filmler işin kaymağını çok güzel yemekteler bu dönemde. Yolu Polar Express açarken, Shrek serisi, How to Train Your Dragon, Beowulf, Bolt ve daha birçok animasyon 3D'yi neredeyse aile dostu bir rotaya sokmuşlardı.

Ama bir problem vardı ki onu bir türlü çözemediler. Ne mi? Tabii ki görüntü kararması ve 3D'nin gözde yarattığı rahatsızlık. Özellikle benim gibi gözlük kullanan biriyseniz "gözlük üstü gözlük" modeline mahkumsunuz demektir. Parlak renkleri ve bilgisayar mahsulü olmalarından sebep 3D'ye daha kolay aktarılan animasyon filmlerde bu durum pek sıkıntı yaratmazken özellikle 2D çekilip sonradan 3D'ye çevrilen filmler izleyiciden epey olumsuz tepkiler almaya başlamıştı ki olaya James Cameron el attı. Ünlü yönetmen yönettiği sualtı belgesellerinden sebep tekniğe yabancı değildi ve yarattığı yeni evreni Pandora'yı da bu formatta çekmeyi seçti. Sonuçta Avatar 237 milyon dolarlık bütçesinin 10 katı kadar bir hasılat kaldırdı ve 3D filmlerin uygun tekniklerle çekildiğinde gerçekten bambaşka bir deneyim sunabildiğini ve yaratılan derinlik hissinin filme katkısı olduğunu hem izleyicilere hem de endüstriye kanıtladı. Avatar'ın rüzgârı diğer büyük bütçeli filmlere sıçrasa da totale vurduğunuzda normalden daha pahalı bilet fiyatlarına rağmen 3D gösterimlerin gelirleri genel hasılatın %30'u ila %40'ı arasında bir yerlerde kaldı hep. Bu esnada ev sineması da boş durmadı ve 4K TV'ler, Blu-ray'ler, gözlüksüz 3D izletebilen ekranlar, kıvrımlı ekranlar derken rekabeti epey bir yükseltti. Özellikle son 10 yılın en kötü gişe performansının yaşandığı 2017 yılında filmler artık daha çok salonda 2D gösterilirken kapağı yeniden aralanan 3D'nin tabutuna bir çivi de IMAX çaktı. İzleyicilerden gelen şikayetleri dinleyen yöneticiler IMAX salonlarında 3D gösterimlerin sayısının azaltılacağını ve çoğu pazarda durdurulacağını açıkladılar. Yeni yeni ortaya çıkan 4D çevrelemeli ekranlı sinema salonları maliyetlerinden dolayı belli rakamlarla sınırlı kalacaklar ve yavaş yavaş 3D filmlerin gösterimleri de azalacak. Bu öngörebildiğimiz gelecek. Öngöremediğimiz ise 3D'nin bir dahaki sefere hangi kılıkta hortlayacağı. Bazı analistler VR sinema salonlarının kurulup yaygınlaşacağından bahsediyor ki VR dediğiniz şey 3D'den bile daha çok göz yoran bir teknoloji. 2D, yani klasik, gözlüksüz, düz şekilde perdeye yansıtılan filmlerse halen büyülerini koruyup insanları salonlara çekebiliyorlar. Eski filmlerin 3D halleriyse arada bir gelip gittikleri sürece sıkıntı değiller. Örneğin bir Dunkirk'ü IMAX salonunda izlemek 3D izlemekten çok daha müthiş bir deneyim. Unutmadan Hobbit filmlerinin bu kadar efekte bulanmış olmasının sorumlusu da yine 3D teknolojisi. Halihazırda 4 adet Avatar devam filmi de geliyorken Cameron amca yeni bir numaraya mı başvurur veya daha sorunsuz izlenebilir bir 3D teknolojisi mi geliştirir onu bilemiyorum ama formatın yeniden uykuya dalma vakti geldi de geçiyor bile.

KİMİLERİ İÇİN GETİRİLERİ GÖTÜRÜŞÜNDEN ÇOK DAHA BÜYÜK BİR TEKNOLOJİ 3D AMA TÜMDEN BİTECEĞE BENZEMİYOR ŞİMDİLİK.

WES ANDERSON'IN YENİ FİLMİ PEK İLGİNÇ



Nevi şahsına münhasır yönetmenler içinde herhalde en bilineni olan Wes Anderson yeni bir stop-motion animasyon filmiyle çıkacak karşımıza. Isle of Dogs ismindeki filmin konusu Megasaki isimli hayali Japon şehrinden çöplük adasına sürülen hayvanları kurtarmak için epik bir yolculuğa çıkan Atari Kobayashi isimli bir çocuk üzerine ve bir hayli ilginç görsellere sahip. Seslendirme kadrosundaysa bir ben yokum, o derece kalabalık. 2018 Mart'ında görücüye çıkacak olan filmden her zamanki Anderson hınzırlıklarını beklediğim doğrudur.

YÖNETMEN ESKİTMEKTE DISNEY'İN ÜSTÜNE YOK. SW: EP. IX YÖNETMENİ DE KOVULDU. J.J. ABRAMS YENİDEN İŞ BAŞINDA.



TERMINATOR'ÜN DÖNÜŞÜ KESİNLEŞTİ!

Hani kısa süreli bir şüpheniz olmuşsa serinin bittiğine yönelik o şüpheyi çöpe atabilirsiniz. Zira yeni film gümbür gümbür geliyor. Yaratıcısı James Cameron'ın işin başında olduğundan daha önce bahsetmiştim. Yeni detaylara göreyse bu filmde yine yaşlı bir Arnold göreceğiz ama 5'teki gibi de olmayacak. Bu direkt 2. filmin bir devamı ve biraz da reboot mantığında ve de (sıkı durun) orijinal, has, öz Sarah Connor Linda Hamilton seriye geri dönecek. Bu haber hayranları heyecanlandırmaya yetse de onun "yorgun savaşçı" modunda bir yan karakter olacağı, esas ekibinse gençlerden kurulacağı açıklandı. Ne olursa olsun Cameron önderliğinde gelen yeni bir Terminator filmi beklenir. Film 26 Temmuz 2019'da geliyor.



STEPHEN KING UYARLAMALARI HIZ KESMİYOR

Bu yılın edebiyat uyarlamalarının tartışmasız yıldızının Stephen King olduğunu fark etmişsinizdir. Dark Tower ve ilk sezonun ardından iptal edildiği belirtilen The Mist dizisi fos çıksa da yeni IT uyarlaması gelmiş geçmiş en büyük hasılatı yapan korku filmi unvanını 2 hafta gibi kısa bir sürede kazandı. Sırada iki Netflix uyarlaması var. Gerald's Game ve 1922. Sırasıyla Eylül ve Ekim aylarında yayınlanacak olan filmler yazarın kısa hikâyelerinden uyarlanmış. Önümüzdeki dönemde IT'in devam filminin (2019 Eylül'ü) yanı sıra N isimli öyküden uyarlanan 8 isimli TV dizisini izleyeceğiz. IT'in ilk filminin DVD'sinde 15 dakikalık ek sahneler olacağı da geçilen bilgiler arasında. Ne diyelim, üstadın zihninden çıkan kelimeler on yıllar sonrasında bile fazlasıyla iş yapıyor ve kimsenin yeni bir King uyarlamasına hayır diyeceğini sanmıyorum.

NICHOLAS CAGE'DEN SWEET TOOTH OLUR MU?

Ghost Rider oluyorsa Sweet Tooth da olur pekâlâ. Ya da olabilirmiş diyelim. Zira haber hayata geçmeyen Twisted Metal uyarlamasıyla ilgili. O oyunu bilenler ne kadar çılgın ve aşırı şiddet dolu olduğunu hatırlayacaklardır. Sony zamanında film proje halindeyken yeterli bütçeyi sağlamamış ve yönetmen Brian Taylor da vizyonunu ortaya koyamayacağı için filmi terk etmiş. Onun dediğine göre film Mad Max: Fury Road tadında olabilirmiş ve harika setleri olacakmış. Yani hazır katil palyaçolar revaçtayken Sony'nin bu markayı diriltmesi de fena fikir değil gibi. Nic Cage olmasa da olur.



Dorian Gray

GÜZELLİĞİN ESARETİ

EREN ERYÜREKLİ

"Deneyim, insanoğlunun kendi hatalarına verdiği isimden başka bir şey değildir." Oscar Wilde

Hepimizin içinde dönüp duran kara bir girdap vardır. Kimisi bu girdaba yüzünü çevirir ve içindeki karanlığı reddedip evlenip çoluk çocuk sahibi olarak sıradan yaşamına devam eder ve aynı sıradanlıkla da göçüp gider bu dünyadan. Bazıları da gözleri fal taşı gibi açılmış şekilde o karanlığa bakmaya cüret eder ve bir noktada karanlıktan bir şeyler de onlara bakar. Tıpkı **Oscar Wilde**'ın "ölümsüz" karakteri Dorian Gray'in hayata fütursuzca baktığı gibi.

Dorian henüz çok gençtir ve ressam Basil Hallward onun sonraları pek meşhur olacak olan portresini yaparken o, gençliğin getirdiği saflık ve tez canlılıkla atılıp, ölümsüzlüğü arzuladığını söyler. Ve yıldızların tam da doğru pozisyonda olduğu, neredeyse kutsal denebilecek bu anda dileği gerçeğe dönüşür. Artık yaşlanmayacak, yılların uzun ve yıpratıcı tesiri pürüzsüz güzelliğine gölge düşüremeyecektir. Bunları yalnızca ressamın çizdiği portresinde görebilecektir, kendi bedeninde değil. Bizler şeytanla anlaşma yapmayı severiz çünkü o bize her zaman ihtiyacımız olanı değil 'istediğimizi' verir. Dorian sonsuz güzellik istemişti zira onu yaratan zihin olan Wilde'a göre güzellik bu dünyada peşinden koşulmaya değer tek şeydi ve sanat da bu yolda kendini gerçekleştirmek isteyenler için olabilecek yegâne araçtı. Sanat bir isyandı ve Wilde'ın yaşadığı Viktorya İngiltere'sinde isyan edilecek çok şey vardı.



Sosyal eşitsizlik bunlardan en öne çıkanıydı ve Dorian'ın içindeki girdap onu yavaş yavaş dibe çekerken sosyal statüsü ve saygınlığı da artacaktı. İkili bir yaşam biçimi bulmuştu Dorian, gündüzleri asilzadelerle çay ve kek eşliğinde bahçe sohbetleri ederken geceleri de Londra'nın en pis ve ücra köşelerine uğrayıp dünyevi zevklerin dibine vuruyordu. Bu ister bedensel arzularını grotesk boyutlara varan şekilde tatmin edebileceği kerhaneler olsun, ister zihnini hayaller alemine daldırıp nefessiz kalıncaya kadar içine çektiği afyon alemleri olsun hiç fark etmezdi. Ona bir şey olmayacaktı, isterse hastalıklı ve vücudunun her tarafı irinli bir fahişeyle yatsın fark etmezdi. Hep pür-i pak kalacaktı o genç bedeni. Lakin içten içe her gün ruhunun öldüğünü fark etmesi zaman aldı Dorian'ın ve portreyi sakladı kendinden bile. Zira dönüşmekte olduğu garabete bakmaya, hatta lafını bile açmaya cüret edemeyecek kadar korkak ve sorumsuzdu. Lord Henry onun bu yaşamını eleştirdiğinde Dorian onu kendisinin bu hale getirdiğini yüzüne vuracaktı. Ona âşık olan Sibyl aşkı için canına kıydığında sorumluluk hissetmediği gibi Lord Basil'i öldürdükten hemen bir gün sonra partilerde eğlenebilecekti.

Dorian Gray bizim aynanın öte tarafındaki halimiz. Nasıl portresi yaşamın tüm çirkinliklerini, tüm karanlığını ve kötülüğünü bünyesinde toplayıp onu içten içe öldürüyorsa içimizdeki barışmadığımız karanlık da bizi öyle öldürür. Oscar Wilde büyük bir sanatçıydı fakat sanatı için yaşamanın bedelini çok ağır şekilde ödemişti. Dorian biraz da onun kendi geleceğine tuttuğu fazlasıyla ürkütücü dürüstlükte bir aynadır. O hem Dorian'ın güzellik tutkusuna hem Lord Henry'nin vakar ve bilge tavırlarına hem de Lord Basil'in sanatkarlığına sahiptir. Lakin ona sorsanız derdi ki; "Dorian benim başka bir çağda olmak istediğim kişidir". İşte tüm kokuşmuşluğuna ve leşliğine rağmen Dorian'ın da esasında tek istediği yaşamın içindeki güzelliğin, aşkın ve yüksek duyguların ruhuna temas edebilmektir. Lakin güzellik öyle bir ipekten dokunmuştur ki onu kuşananın kişiliğini dünya nezdinde hapseden bir hücreye dönüşür. Eğer kişi aşkın ve sevmenin sorumluluğunu yüklenemeyecekse de bu ipek kumaş onun boğazını sıkan düğmelerle donanır, çıplaklığı ve özgürlüğü arayan ruh o giysiyi yırttığındaysa geriye sadece vahşi ve doyumsuz arzular kalır. Dorian'ı nihayetinde kendinin ve çevresindekilerin felaketine sürükleyen de tam olarak budur. İçindeki yüksek güzellik utkusunu unutup dünyevi zevklerin spiralinden çıkamamıştır. Bu da onu o çok sevdiğimiz trajik kahramanlardan birine dönüştürür.

Şu da unutulmamalıdır ki çoğumuz hayatta güzelliğin peşinden giderken yanlış yollara saparız ve kendi seçimlerimizin kurbanı oluruz. Ve içimizdeki girdap büyür. Dorian'ın yaşamı kendini olduğu gibi kabullenememesi ve gerçeklerle yüzleşmekten cayması sebebiyle mahvolmuştu. Fakat belki de tüm çirkinliğine rağmen dürüst yaşamıştı, zira şeytanla bir kez anlaştınız mı geriye sizden pek az şey kalacağını o da pekâlâ biliyordu. Ölümü aynı zamanda kendiyle yüzleşmesiydi ve nihayetinde vicdanı bu ıstıraba dayanamadı, portreyi yok edip anlaşmasını bitirdi, bizse her gün yeni anlaşmalar yaparak onun karanlık mirasını devam ettiriyoruz...



THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

POPÜLARİTESİ ÖLMEYEN BİR KARAKTER

İnsanın en iyisiyle en kötüsünü bünyesinde barındırmasından sebep Gray pek çok farklı sanatçıya ilham verip sinema filmleri, müzikaller, romanlar, çizgi romanlar gibi pek çok yerde karşımıza çıkmıştır. Karakteri en son Penny Dreadful dizisinden anımsayabilirsiniz. Alan Moore'un The League of Extraordinary Gentlemen grafik romanında da akılda kalıcı bir rolü vardır bu ölümsüzlükle lanetlenmiş karakterin. Yakın zamanda romanın kadın bir Dorian Gray versiyonuyla yeniden sinemaya uyarlanacağı duyurulmuştu. Eh ömür geçici, güzellik fikri kalıcı olduğu müddetçe ironik olarak "ölmeyecektir" Dorian Gray.



PENNY DREADFUL



JACK KIRBY

AMERİKAN ÇİZGİ ROMANLARININ EN BÜYÜK EMEKÇİSİ!

ONUR KAYA

Amerikan çizgi roman endüstrisinin ilk yılları da, tıpkı o dönemlerin şarkıları ve giyim kuşamı gibi, az biraz nostalji seven herkesin yüzüne gülümseme getiren bir naiflik ve Büyük Buhran'a rağmen geleceğe umutla bakan rengarenk bir hayal gücü barındırıyordu. 1917 yılında New York varoşlarında doğmuş ve kendini bildi bileli çizen Jacob Kurtzberg adında bir adam vardı öte yanda. Basitleştirip Jack Kirby'ye dönüştürdüğü ismiyle, yer yer çocuksu tavırlarını, yer yer de ağzında puroyla babacan hallerini belgeleyen fotolarıyla o yıllardaki bu naifliğin ve hayal gücünün vücut bulmuş haliydi o. Superman ve Batman gibi ikonlar DC bünyesinde çıkıyordu evet ama Marvel'ın bir Superman'e ihtiyacı yoktu. Marvel insanlığı ve üretkenliğiyle gerçek hayatta süper olan bir adama, kozmik maceraların kralına, Kirby'ye sahipti.

MARVEL METODU, MARVEL DÖNEMİ

Marvel'ın ve dolayısıyla Kirby'nin endüstride şahlanması, Silver Age (Gümüş Çağ) olarak adlandırdığımız, kabaca ellili yılların ortasıyla yetmişli yılların başına denk gelen dönemde oldu. Bunun en büyük sebebi de elbette Kirby'nin, Steve Ditko ve Stan Lee ile oluşturduğu muhteşem ekipti. O dönem Marvel'dan çıkan bütün büyük çizgi romanları saysak Fantastic Four, Avengers, X-Men, Spider-Man gibi ÇOK fazla dergi birikiyor elimizde. Bu kadar şeyi iki çizer ve bir yazarın geleneksel yollarla, hele de o dönemin kısıtlı imkânlarıyla ortaya çıkarması mümkün değil. Bu yüzden o dönemlerde "Marvel Metodu" olarak anılan bir yöntem kullanıyorlardı. Geleneksel çizgi roman yaratım sürecinde her şey yazarda başlar; yazar senaryoyu panel ayrımlarına kadar yazar, ayrıntıyla betimler ve diyalogları oluşturur. Ardından da sıra çizere gelir ve o da yazarın kendisine çizdiği yoldan çıkmadan çizgi romanı renklendirme aşamasına taşır. Marvel Metodu'ndaysa durum öyle değildi, hikâye çok daha basit bir taslak halinde, bazen sadece bir fikir olarak çizere teslim ediliyor, çizer de çizgi romanı panel dizilimine kadar kendisi kurgulayıp diyalogların yazılması veya hâlihazırda çizer tarafından yazılan diyalogların geliştirilmesi için yazara geri yolluyordu. Prosedür kesin çizgilerle belirlenmemişti ve iş yükü yazar ve çizer arasında rahatlıkla kaydırılarak yoğunluğa uyum sağlanmasına olanak veriyordu. Çizer koltuğundaki isimler Kirby ve Ditko gibi iki muazzam şahıs olunca bu yöntem bir daha asla yakalanamayan bir verimle işledi. Kirby gerçekten olağanüstü bir kendini adama örneği gösteriyordu. Performansı günümüzdeki ve geçmişteki çizerlerinin kendini yetersiz hissetmesini sağlayacak bir seviyedeydi; çok detaylı ve kalitesi asla dalgalanmayan çizimleri olmasına rağmen, günde on saatten fazla süre masa başında çalışıyordu. Kirby'yi iş başında görenler, en ufak bir eskiz kullanmadan, sanki hazırdaki bir resmin üzerinden geçermişçesine doğrudan kalın çizgilerle çizim yapışı karşısında hayretler içinde kalıyordu.

MARVEL'IN EN BÜYÜK AYIBI

Kirby, sektörde edindiği tüm saygıya rağmen, Marvel'dan istediği muameleyi göremedi. Şirketi bir yerde batmaktan kurtardığı halde günümüzde çok daha düşük rütbeli çizerlere sunulan pek çok ayrıcalık o dönemler Kirby'den esirgendi. Hakkını alamayan, naifliği ve çalışkanlığı tekrar tekrar suiistimal edilen üstat, pılını pırtını toplayıp DC'ye geçti ancak Darkseid, New Gods ve Mr. Miracle gibi pek çok karakter/marka yaratmasına rağmen orada da tutunamadı. Marvel'a kısa süreli bir dönüş yaptıktan sonra yetmişli yılların sonuna doğru kalbi kırık bir vaziyette, yarattığı karakterleri fuarlarda bile çizmesi yasaklanmış halde sektörden uzaklaştı. Ancak endüstrinin bir numaralı adamı konumuna gelip, üstüne yaklaşık otuz sene boyunca orada kalarak teşkil ettiği örnek sayesinde asla unutulmadı.

DİNAMİZM

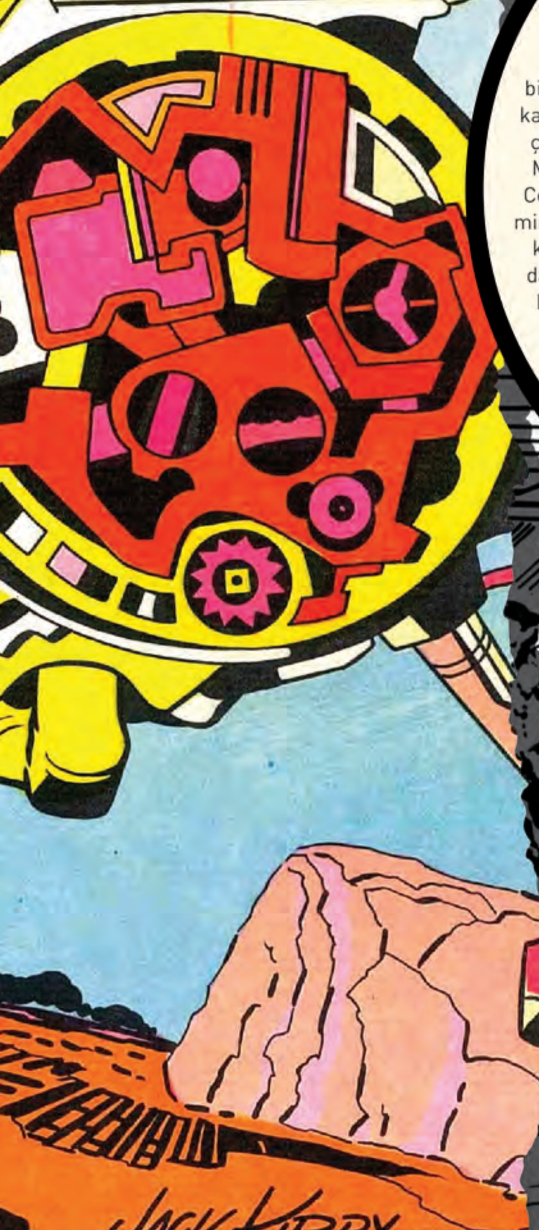
Kirby'nin bir çizer olarak sektörde çok büyük etkisinin olması, elbette bir yerde çok fazla iş çıkarmasındandı ama bunun da ötesinde, kendine has pek çok teknik de geliştirmişti. Çizdiği karelerdeki akıcılık, dinamiklik o dönemlerde görülmedik seviyedeydi. Figürleri karelerin dışına çıkıyordu. O dönem 3D teknolojisi yoktu, ama Jack Kirby çizimleri 3D'yi aratmıyordu! Çizimlerinde odak noktası, karede gerçekleşen hareketi seyirciye verebilmekti, hiçbir zaman aşırı gerçekçi olmaya kasan bir anatomiyle vakit kaybedip durağan sahneler çıkarmadı ortaya. Çizdiklerine baktığınızda vurulan süper güçlü yumrukların kudretini, muazzam güçteki varlıklardan yayılırken havada çatırdayan enerjiyi hissedebilirdiniz. Ortaya çıkardığı muazzam makineler de, sanki birebir gerçeği yapılsa çalışacakmış gibi görünürdü. İnternette atıyorum "Silver Age Batman" yazıp çıkan kareleri Kirby'nin aynı dönem çizimleriyle karşılaştırırsanız aradaki farkın ne kadar büyük olduğunu göreceksiniz. En ilginci de Kirby'nin asla akademik eğitim almamış olması.

AİLE HAYATI

Kirby çalışkanlığıyla nam salmasının bir diğer sebebi de çocuklarına kendi yaşadığı hayattan çok daha iyisini sunabilmeyi istemesiydi. Safkan bir aile adamıydı ve karısıyla evliliklerindeki mutluluk, birbirlerine sundukları destek, ciddi ciddi evlerinden dışarı taşıyordu. Adresini öğrenip evine gelen, çizim yapışını seyretmek isteyen hayran sayısı azımsanamayacak düzeydeydi ve evine gelen hiç kimse, karısı Rosalind'in ikramlarından nasiplenmeden oradan ayrılmazdı. Hiçbir misafir, üstadın aile içinde "zindan" adıyla anılan çalışma odasına karnı aç giremezdi. Her daim iyi niyetli ve ziyadesiyle alçak gönüllü bir adam oldu, kendisiyle tanışmaya gelen kimseyi suratı asık karşılamadı. Sektöre girmek isteyen kimsenin cesaretini kırmadı, yorumlarını esirgemedi. Karısının da asla ve asla gölgesinde kalmasına izin vermedi. Tanıyanları için asla Rosalind arka planda değildi, onlar partnerdi, birbirlerini daima kolladılar ve her zaman için "Jack ve Roz" oldular.

KOZMİK MACERALARDAN ASIRLIK BİR MİRAS

Kirby her alanda çizim yaptı, elinden çok farklı türde saymakla bitmeyecek kadar şey çıktı lakin yapmakta en iyi olduğu şey, kozmik karakter ve maceralar yaratmaktı. Marvel'ın kozmik kısmının DC'den çok daha karmaşık ve üst seviyede olma sebebi bir yerde Kirby'nin Marvel'da çok daha uzun süre çalışmış olması. Galactus, Eternals, Celestials, Ego, Silver Surfer hep Kirby yaratıları. Justice League filminde önemli rol oynayacak olan, Fourth World dahilindeki Motherbox konsepti ve an itibariyle DC'nin baş kötüsü konumundaki Darkseid da Kirby'nin DC yıllarında yarattığı şeyler. İçinde bulunduğumuz yıl, Kirby'nin doğumunun yüzüncü yılı olduğu için her iki şirket ustayı onurlandırmak amacıyla çeşitli mini seriler ve varyant kapaklar çıkartmaya başladı. Bunun yanında, gerçekçi takılmaya çalışıp dikiş tutturamayan ilk iki filmin ardından rengarenk olup çıkan Thor: Ragnarok da görsel estetiğini tamamen Kirby'nin tasarımlarından almış ve onu onurlandır konumda.







MUTLAKA İZLEYİN

WONDER WOMAN

DC Extended Universe'ün çukurdaki ayağını kurtarmak için ne kahramanlar harcandı değil mi? Batman'i geldi, Superman'i geldi ama izleyicinin suratında ve DC'nin cebinde bir ılık rüzgâr olup geçti hepsi. Havayı değiştirense çok da gürültü çıkarmadan gösterime hazırlanan *Wonder Woman* oldu. Hem gişesi, hem izleyici tepkisi, hem de kalitesi açısından sadece beklentilerin değil kendi türündeki ortalamanın da çok üstüne çıktı. Bence hak etti de... İyi yazılmış senaryosu, harika aksiyon koreografileri ve izlemesi zevkli oyuncularıyla A sınıfı bir süper kahraman filmi bu. Ama hak etmediği ve hatta talep de etmediği bir başka paye daha verildi filme ki o kısmına itirazım var. *Wonder Woman* gösterime girdiği günden beri feminist bir film olarak anılıyor. İlk gün gösterimini dolduran çizgi roman severlerin fısıltılarıyla başlayıp kontrolsüzce büyüyen "Wonder Women feministmiş" muhabbeti yüzünden filme hiç iddialı olmadığı bir konuda misyon yüklendi. Kadın meselesi hakkında hiçbir şey izlememiş ve okumamış bile olsanız feminizmin "kendi cinselliğinden utanmıyor, erkeklerden çekinmiyor" seviyesinde bir şey olmadığını biliyorsunuzdur. *WW*'yse tam bu sebeplerden, bu yüzyıl için çoktan aşılmış olması gereken davranış kalıplarını yansıtmadığı için feminist ilan edildi. Elbette günün birinde feminist bir süper kahraman filmi görmeyi çok isteriz ama bu o film değil. Kaçırılmayacak bir süper kahraman hikâyesi. **SERPİL**

YÖNETMEN: Patty Jenkins
OYUNCULAR: Gal Gadot, Chris Pine, David Thewlis, Robin Wright
IMDB NOTU: 7,7

EDİTÖRÜN NOTU: Her süper kahraman filmindeki kadar anlamsızlık içerse de oyunculuklar, diyaloglar ve özellikle müzikler leziz. ★★★★☆

YÖNETMEN: Joachim Rønning, Espen Sandberg **OYUNCULAR:** Johnny Depp, Geoffrey Rush, Javier Bardem **IMDB NOTU:** 6,8

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MEN TELL NO TALES

"Jack Sparrow var daha ne olsun!" diyerek kapatsam bu yazıyı abes kaçmaz aslında. Bir sn. Kaçar aslında. KAPTAN Jack Sparrow demeliydim. Bu eksantrik, ne istediğini bilmez korsanı seviyoruz, yapacak bir şey yok. Yine de "artık beş film oldu, Jack dozajını biraz azaltalım" demiş yapımcılar, doğru da yapmışlar. Jack kadar yeni karakterlere ve Barbossa'ya da odaklanıyor *Dead Men Tell No Tales*. Hanım bir astrolog ve horolojistimiz var deneylerinde eşek kullanmadığını iddia eden, süper yakışmış mesela filme. Will ve Elizabeth'in oğlu da oyunculuk olarak biraz kazma ve karizma yoksunu olsa da tip olarak şaşırtıcı derecede benzemiş anne-babasına, yakışıyor filme. Efektler canavar, kötü karakter Salazar iyi hoş. Hikâye ve aksiyon anlamında ilk üçleme kadar olmasın hiç fena değil ayrıca film. 4.'nün üzerinde olduğu kesin. Altıncı filme daha fazla abartı aksiyon ve daha fazla Will/Elizabeth/Jack üçlüsü istiyorum yalnız. Nostalji hissinden değil de o üçünün arasındaki kimya da hiçbir şeyde yok. Kısacası mükemmel değil *Dead Men Tell No Tales* ama *Pirates of the Caribbean* serisinden bıkmadıysanız gayet de izlemeye değer ve çok eğlenceli. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Fazla karanlık ve fazla Jack'li 4. filmden çok daha keyifli, ama ilk üçlemenin tadını veremiyor. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Nacho Vigalondo **OYUNCULAR:** Anne Hathaway, Jason Sudeikis, Austin Stowell, Dan Stevens **IMDB NOTU:** 6,2



COLOSSAL

Siz hiç sinirlendiğinizde ortalığı yakıp yıkmak istediniz mi? Hem de ufak tefek değil, böyle Godzilla boyutunda yakıp yıkmaktan bahsediyorum.

İşte Anne Hathaway'in Colossal'da yaptığı tam olarak bu. Kendisi yıllar sonra doğup büyüdüğü kasabanın çocuk parkına döndüğünde bir anda Güney Kore'nin altını üstüne getiren 30 metrelik bir Kaiju'ya (dev yaratık) dönüşüyor. Üstelik yalnız da değil bu mevzuda, çocukluk arkadaşı ve şimdinin bar sahibi Oscar'ı da etkiliyor bu durum. İşin fantastik kısmını bir kenara bıraktığımızdaysa hayattaki başarısızlıkların insanı nasıl dipsiz uçurumlara fırlattığıyla ilgili buruk bir hikâye kalıyor elimizde. Başarılı efektlerinin yanında, performansların ve akıcı diyalogların sürüklediği yapım oldukça zor bir konseptten psikolojik yanı ağır basan, ilgi çekici bir seyirlik çıkarmayı başarmış.

Herkese göre olmasa da tuhaflığın ve ayrıksılığın zorluğunu bilenler bu ortaya karışık menünün tadını seveceklerdir. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Farklı ve alışılmadık bir film Colossal, umulmadık taş baş yarar hesabı sizi beklemediğiniz yerden vuruyor. ★★★☆☆

EDİTÖRÜN SEÇİMİ



ANDRZEJ SAPKOWSKI



THE WITCHER ELFLERİN KANI

Ciri muamması ve Witcher dünyasında yükselen ırkçılık

Öldürdüğü canavarların mı, yoksa paralarını aldığı insanların mı daha kötü olduğunu sorgulamaya devam eden Geralt'ın serüvenine 3. kitapla hız kesmeden devam ediyoruz. Bu defa serinin kronolojik olarak 3. kitabına gelmiş olmakla birlikte, aynı zamanda ilk romanıyla da karşı karşıyayız.

Kader Kılıcı'nın tam da bittiği yerden, belki de serinin en dokunaklı sahnesinin ardından başlayan *Elflerin Kanı*, Ciri'nin bir Witcher olarak Kaer Morhen'deki eğitiminden başlayarak büyük sürprizlere gebe bir biçimde ilerliyor. Bu kitapta diğer iki kitaba nazaran Geralt'a doyduğumuz gibi doyamıyoruz, zira *Elflerin Kanı*'nda Geralt'ı az ama öz görüyor ve Triss, Yennefer, Dandelion ve kaderin çocuğu Ciri'ye odaklanıyoruz. Geralt'ın dünyasının pisliğine yine boğazımıza kadar battığımız, Witcher olmanın özünü sorguladığımız ve Nilfgaard hareketlenmeye başlamışken Ciri'nin nasıl bir kehaneti temsil ettiğine kafa yorduğumuz, satır araları dikkat isteyen bir roman bu. Daha az Geralt diye üzülmeye değmeyecek, serinin temellerini ve gizemlerini inşa eden bir eser. Geralt'ın dünyasında hem ırkçılık hem de kötülük yükseliyor. Uzak kalmayın. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Tüm seriyi okumuş biri olarak, yegâne favorim Kader Kılıcı olsa da Elflerin Kanı'nın seride bir mihenk taşı görevi gördüğünü de inkâr edemem. ★★★★☆

ANLATIŞ

URSULA K. LE GUIN

Anlatış, bir Le Guin eseri olmasının ötesinde bir roman. O; Le Guin'in *Mülksüzler, Karanlığın Sol Eli, Dünyaya Orman Denir* gibi önde gelen bilimkurgu yapıtlarının da içinde bulunduğu 8 kitaplık *Hainli Döngüsü*'nün son halkası. Ayrıca Türkçeye bunca yıldır çevrilmeyen tek eksik halka.



Hainli Döngüsü, Ekumen adlı bir nevi sistemler arası Birleşmiş Milletler'i temsil eden ve her *Hainli Döngüsü* kitabında yer alarak bağ kuran bir etmenin etkisinde şekillenmiş, okuma sırası olmayan bir seri. Ekumen'in varlığı dışında bu 8 kitabı bir seri gibi düşünmek yanlış olur, çünkü birbirleriyle doğrudan bağlantıları bulunmamakta. *Anlatış* ise kraliçenin 2000 yılında bu döngüye kattığı, Çin'in Kültür Devrimi'nden etkilendiği ve buradan da hareketle kendi Taoist yanını kitaba yedirdiği bir eser oldu. Böylece *Hainli Döngüsü* tamamlandı ve bu eser de Le Guin'in 2000'den bu yana yazdığı son bilimkurgu romanı oldu.

Odağına bir kültür olarak hikâye anlatıcılığını alan, Çin'in Kültür Devrimi'ne buradan doğrudan doğruya bir bağ kuran ve din kavramını masaya yatıran Le Guin, kendisine yakışır bir politik bilimkurguya imza atmış. Belki *Hainli Döngüsü*'nün en iyisi değil, ama Türkçedeki uzun yıllardır tek eksik parçası. Nihayet geldi. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Bazı mesajları kraliçenin standardına göre fazlaca yüzeyde bulmamı saymazsak zihin çarklarımı çalıştıran doyurucu bir eserdi. ★★★★☆





SJOERD KUYPER

OTEL BÜYÜK S

İlkgençlik başımda duman

13 yaşında bir yeni yetmenin yaşamından kesitler sunan öykü fikri ilk bakışta hiç ilgimi çekmemişti. Çocuk - gençlik edebiyatının üretken isimlerinden, Hollandalı Sjoerd Kuyper'in 200 sayfalık romanının başarısının sırrı da burada belki: Babası ve üç kız kardeşiyle yaşayan, deniz kıyısındaki küçük bir otelin işletmeciliğinin sorumluluğunu çocuk yaşta almak zorunda kalan Kos'un ağzından dinlediğimiz bu güzel öykü, ilerledikçe açılıyor, açıldıkça okuyandaki duygusal yoğunluğu, "benzer olaylar benim de başımdan geçmişti o yaşlardayken" hislerini artırıyor. 1970'lerin henüz para hırsından uzak rock müziği, annelerini yeni kaybetmiş çocukların babalarına olan bağlılığı, futbolun sadece çocuksu bir heyecandan ibaret eğlenceli bir spor olması, yaz aşklarının getirdiği hayal kırıklıkları; kısacası günümüzde unutmaya başladığımız, insana ait masum manzaralar akıcı bir dille anlatılmış bu romanda. Otel Büyük S'ye uğramanızı tavsiye ederim. ■ **NOYAN**

MARIE LU

WARCROSS

Bir Ödül Avcısı Bir Oyunu Hack'lediğinde

İş hayatım çığırından çıktığı zamanlarda kafa yormadan okunan ama heyecan ve merak uyandıran kitapları tercih ediyorum. Warcross da böyle bir zamanda elime aldığım, bir oyun sever olarak da bağ kurduğum bir eser oldu. Warcross adlı bir oyunda yasadışı yollarla bahis oynayanları avlayan bir ödül avcısı olan Emika'yla beraberiz. Emika bu alanda tek değil ve kazancı da aynı şekilde... Ama ne zaman ki Emika Warcross Şampiyonası'nın açılış oyununu hack'ledi, işte o zaman oyunun yaratıcısının dikkatini çekti ve bu dikkat çekiş ona pahalıya patlayacaktı. 1 günde bile bitebilecek, okurda merak uyandıran ve yoğun günlere ilaç gibi gelen bir kurgu. Ben keyifle okudum, başı kalabalık herkese tavsiye ederim. ■ **HAZAL**

SEZON FİNALİ



ONUR KAYA

YARATICILAR: Sam Catlin, Evan Goldberg, Seth Rogen **OYUNCULAR:** Dominic Cooper, Joseph Gilgun, Ruth Negga **IMDb NOTU:** 8,1

PREACHER

Muhafazakâr kesim gözlerini kapasın, Preacher geçip gidince ben haber vereceğim!

Geçen yıl *Preacher* çıkıp da, DC'den çıkma çizgi roman uyarlamalarının arasında, kaynak materyalden bu kadar uzaklaşıp bu kadar başarılı olunca pek bir şaşırmıştık ancak şu vardı; ilk sezon, finali itibariyle kapalı bir kutu misali içindekileri ikinciden izole ederek bitmişti ve bu noktada çizgi romandaki zaman çizelgesine daha yeni girmişti. İkinci sezonda artık konunun çizgi romandan bilinen bölgelere sürükleneceği belliydi, peki formül farklılaşınca başarı devam edecek miydi? Değişikliğin kokusunu beş kilometre öteden alan yırtıcı hayranların yüzdüğü tehlikeli sulara girmek diziye faydalı olacak mıydı?

Geçtiğimiz haftalarda biten ikinci sezonu izledikten sonra söyleyebilirim ki, bir fayda söz konusu olmamış ancak zarar da yok. Dizi çizgisini aynen koruyor yeni sezonda. Olaylar farklı yere gidiyor ve amaç artık çok daha açık seçik ancak tonda değişim yok, bizim çocuklar yine bizim çocuklar! Dizi bunu ilk bölümün açılışından hemen hatırlatıyor zaten. Bu sezonun güzelliği, çizgi romandan iyi bilinen iki büyük kötüyü grubumuzla harika bir şekilde iletişime geçirmesi. İlk olarak ilk sezonda kökenini gördüğümüz



ancak o ara boynuzları Jesse'ye kilitlemeyen Saint of Killers'ın, nihayet bizim tayfaya musallat oluşuna şahit oluyoruz. Ardından Herr Starr'ın yavaş yavaş sahneyi domine ediş sürecinde Saint of Killers ile Jess arasında ilginç bir bağ kuruluyor. Bu noktada dizi kaynak materyalden değiştirdiği noktalarda cesur olduğunu ve bir hedefe varmayı amaçladığını tekrar hatırlatıyor bize. Herr Starr da, seyirciyi güldürme potansiyeli ve orijinal kurgulanışıyla kesinlikle izlemesi çok ilginç bir karakter. Bunun üstüne bir de çizgi romanda olmayan, ancak yine de tanıyacağınız (!) bir karakter işin içine girince, yeni sezon hem ana hikâyeyi hem de yan hikâyeleri gayet güzel ilerletmesiyle iyice parlıyor. Bir de ele aldığı kimi konuları absürt bir şekilde işlerken *South Park*'ı aratmamasını ekleyince, *Preacher* bu sezon da mest etmeyi başarıyor.

Yeni sezonun kusuru Tulip ile Jesse'nin ilişkisine dair arka plan vermeye çalışırken yer yer sıkıcılaşması. Jess ve Tulip'in geçmişine dönülen noktalarda sıkıldım açıkçası ama neyse ki orada da Cassidy'nin geçmişi ve o geçmişle etkileşimi günü kurtardı. Üçlünün grup olarak uğradığı durak bolluğu da konu akışına yeterli çeşitliliği sağlıyor. Yine de bu sezonun on bölüm olan ilk sezonun aksine on üç bölüm olması, kimi noktalarda birazcık monotonluk yaratmış, o kadarı bariz. Dizinin son bölümde, sonraki sezona göz kırpış şekliyse gayet başarılı. Bu noktada ilk sezondan geri kalmasını sağlayan kısım, ilk sezonun insanın beş senelik ironi ihtiyacını karşılayan finaline kıyasla "devam edecek" havasında, sonraki sezona köprü olarak bitmesi ve bu uğurda tatmin ediciliğinden biraz feragat etmesi.

EDİTÖRÜN NOTU: Yer yer lastik gibi çekilip uzatılmış ama muazzam anlar yine gırla.

YÖNETMEN: David Benioff, D.B. Weiss **OYUNCULAR:** Kit Harington, Emilia Clarke, Nikolaj Coster-Waldau, Lena Headey, Peter Dinklage **IMDB PUANI:** 9,5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

Spoiler!



SEZON FİNALİ

GAME OF THRONES

Karışık duygular içerisindeyim *GoT*'un geçtiğimiz sezonuna karşı. Bir taraftan takılınası yönü çoktu. Bir sürü mantık hatası vardı örneğin. "Koskoca ordunun ejderha geldiğini haber verebilecek gözcüsü yok mu etrafta? Sen en önemli karakterlerin olduğu gemiyi ordunun önünde, sisin yanında, pusuya en uygun şekilde niye bekletiyorsun? White Walker'lar yüzebiliyor mu, nasıl bağladılar ejderhaya o zinciri?" gibi gibi bir sürü sorular. Bir de alıştığımız, sevdiğimiz ters köşeleri yoktu pek sezonun, her şey olabilecek en ideal ve tahmin edilebilir şekilde gitti neredeyse. Yazım kalitesi de düştü zaman zaman, Arya ve Sansa arasındakiler gibi çok salak diyaloglar dinlediğimiz oldu.

E ama bunlar sezonu yine ağzım açık izlememe engel olmadı elbette. Beklenmedik olmasa da her şekilde "Oha!" efekti verdiren gelişmeler, epik savaş sahneleri, zaman zaman aşan yazım kalitesi sayesinde iz bırakan diyaloglar falan derken her pazartesiyi takvimleri kemirerek bekledik mi toplu-ca? Bekledik. Yani belki *GoT*'un en iyi sezonlarından biri olarak anılmayacak bu sezon ama *GoT*'un genel kalitesini sürdürmeyi de başardı. Şimdi akıllarda tek bir soru var: Lyanna Mormont Reyiz, Demir Taht'a oturur mu? **■ ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: GoT hayranları olarak yine çok sevdik bu sezonu. Bu kez sevdiğimiz için biraz suçlu hissettik ama yine de sevdik. ★★★★☆

YARATICI: Chris Brancato, Carlo Bernard, Doug Miro **OYUNCULAR:** Javier Peña, Damián Alcázar, Michael Stahl-David, Matt Whelan **IMDB PUANI:** 8,9 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

3. SEZON



NARCOS

Netflix'in popüler drama serisi Narcos'un ilk iki sezonunda Kolombiyalı uyuşturucu baronu Pablo Escobar'ın yükselişini ve çöküşünü izlemiştik. Üçüncü sezondaysa dünyanın gelmiş geçmiş en büyük uyuşturucu organizasyonu Cali Karteli'nin hikâyesi karşımıza çıkıyor. Yeni sezonda Cali Kartel'inin başındaki dört ismin Escobar sonrası dönemini ve DEA ajanı Javier Pena'yla ekibinin bu karteli sonlandırma çabalarını izliyoruz.

Üçüncü sezon da kendisini bir solukta izletmeyi başarıyor ve bazı izleyicilerin aksine herhangi bir kalite kaybı olduğunu düşünmüyorum. Narcos bir Pablo Escobar hikâyesi değil, uyuşturucu kartellerini konu alıyor. Zaten dördüncü sezondaki durağımız da bir Meksika Karteli olacak. Heyecanla bekliyorum. **■ YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Narcos, Pablo Escobar'sız da taş gibi. ★★★★☆



UZAKTAN İZLEYİN

YÖNETMEN: Adam Wingard
OYUNCULAR: Nat Wolff, Lakeith Stanfield, Margaret Qualley, Willem Dafoe
IMDB NOTU: 4,6
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

DEATH NOTE

Death Note'un Amerikan makyajlı film uyarlaması duyurulduğunda doğal olarak şüpheyle yaklaşmıştım. Sonradan filmin Netflix çatısı altında çekileceği belli olduğunda hafiften umutlandığım bir an bile olmuştu belki. Çünkü yaratıcı özgürlüğü desteklemesiyle bilinen şirketin filmleri hep belli bir çıtanın üstünde seyrediyordu, ne yanlış gidebilirdi ki?

HER ŞEY! Filmin olmamışlıklarını, senaryonun, kurgunun, hatta görüntü yönetiminin yerlerde sürünüşünü falan oturup saatlerce anlatabilirim ama yerim dar a dostlar. Şununla yetineceğim sadece; gidin YouTube'tan Death Note animesiyle filminin karşılaştırmalı Light ve Ryuk'un ilk tanıştığı sahneyi izleyin. Filmdeki Light'ın nasıl oynayamadığını bir görün. Hâlâ ikna olmamışsanız L ve Light'ın kovalamaca sahnesini açın izleyin, karakterizasyonların ne kadar yanlış olduğuna bir bakın ama lütfen tüm filmi izlemeyin, zamanınıza yazık. Önünüzde mükemmel bir tarif ve gereken tüm malzemeler varken bu kadar rezil bir yemek yapmak da özel bir yetenek sanırım. Hani kendi imkanlarınızla mahalleden üç beş adam toplayıp çekseniz, ortaya daha iyi bir film çıkarma ihtimaliniz var yani. Bir de devamı gelecekmiş gibi bitiyor, aman diyorum hiç zahmet etmesinler. Lütfen. **■ EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kötü uyarlama nasıl olur dersi veren filmi yalnızca bu amaç için izleyebilirsiniz. Emeği geçenlerin adını kara kaplı defterinize not etmeyi unutmayın. ★☆☆☆☆





EREN ERYÜREKLİ

FOO FIGHTERS
CONCRETE AND GOLD

Rock ölmedi, sadece biz yaşlandık

Nirvana dağılalı çok oldu. Kurt Cobain kendi kayıp jenerasyonunun mesihi ve kurbanı rolünü oynayıp bitirdiği anda yeraltının asi çocukları da ana akımın altın kaplı zincirlerine vuruldu. Bu zincirler elbette kapitalist plak şirketlerinin elindeydi ve ölümden kâr elde etmekten utanmadıklarından olsa gerek bugüne kadar gelen hibrid bir grunge/hard-rock karışımı müzik oluştu. Bu akımın liderliğini Cobain'in yoldaşlarından Dave Grohl'un kurcusu olduğu Foo Fighters layığıyla yaptı (ki plak şirketlerini pek sevdiği de söylenemez, onun derdi ilhamını aldığı Cobain'in anısını yaşatmak biraz da) ve bu bayraktarlık görevini de kolay kolay bırakacağa benzemiyorlar.

Peki yaklaşık 22 yıla ve 9 albüme yayılan bu zorlu serüvenin son durağında bizi neler bekliyor? Her şeyden evvel belirtmek gerekir ki Concrete and Gold tam da ismine yakışır şekilde hem kaya gibi sert hem de altın gibi parıldayan bir albüm. Sert çünkü Grohl'un en iyi yaptığı iş bu, adam bağırmayı seviyor. Parıldıyor çünkü gayet ilginç kişilerin katkılarıyla oluşturulmuş. Misal Adele ve Sia'nın hit parçalarının prodüktörü ve The Bird and the Bee'nin frontman'i Greg Curstin işin başına getirilmiş ve albüme ismini veren şarkının 40 kişilik dev korosunda da pop müzik ağırlıklı isimleri görüyoruz. Bu aydınlık atmosfer sizi yanıltmasın yalnız. Zira sakin sessiz giriş parçası T-shirt'ten sonra albüm canavar gibi bir Run'la devam ediyor. Bu şarkının video klibinde grup elemanlarını huzurevinde kuduran yaşlılar olarak görmemizse tamamen Dave Grohl'un fikri. Hatırlarsanız 2015'te kendisi sahnede geçirdiği bir kaza sonucu bacağını kırmış, buna rağmen konseri bırakmayıp alçılı alçılı devam etmiş ve hem gönüllere hem de sahneye "taht kurmuştu". O taht sonradan frontman'in başını ağrıtmış ve uzun süren bir fiziksel terapi dönemi geçirmesi gerekmişti. İşte o dönemde canı sıkılan Grohl "başlarım terapisine, bana müzik lazım" diyerek tek başına stüdyoya dönmüş ve Run'ı yazmış. Adamın ciğerini söküp eline iade eden parçanın esas derdiyse sürüp giden hayatlarımızın soluksuz temposundan sıyrılıp azıcık etrafa bakabilmeye dikkat çekmek. Evet, hayat kısa olabilir ama bu ona yetişmeye çalışırken ömrü daha da kısaltmayı gerektirmiyor.

E diğer parçalar da hiç boş değil. Make it Right, The Sky Is A Neighbourhood ve La Dee Da hep yüksek oktanlı zıpkın gibi vurucu şarkılar. Arrows ve muhteşem Happy Ever After'da (aynen Dave, artık bizi kurtaracak süper kahramanlarımız kalmadı) hafiften durulan kayıt, Concrete and Gold ile deyim yerindeyse "altın vuruş"u yapıp devasa bir baladla fazla yorup üzmeden bitiş çizgisini görüyor. Daha önceki albümler kadar sert veya delişmen olmayan bir yolculuk bu ama dinlediğiniz 48 dakikanın hakkını da sonuna kadar veriyor. Ben önceki iki albümden daha çok sevdim mesela, bu hafif epik olduğu kadar naif hava grubun müziğine yakışmış. Gelişim olarak salyangoz hızında gitseler de belki bazı şeylerin aynı kalması daha iyidir.

Evet, bu dünya lanet bir yer ve bizi kurtaracak kahramanların hepsi de ya tatilde ya da yerin yedi kat dibinde. Ama olsun, bizim de Foo Fighters'ımız ve Dave Grohl gibi lafını sakınmayan gözü pek bir rock kahramanımız var.

EDİTÖRÜN NOTU: Foo Fighters'ın dönüşü eskiye pek az şey katarak cilalamaktan ibaret olsa da yine höngür höngür dinliyor muyuz? Dinliyoruz. Mesele kapanmıştır. ★★★★☆

Ofiste Çalanlar

1. **EZHEL** Alo
2. **INFINITY EDGE** Pentakill
3. **ARCTIC MONKEYS** 505
4. **OF MONSTERS AND MEN** Little Talks
5. **ARCADE FIRE** Everything Now



KUMADAM
ÖLÜLERE NİNNİLER

O kadar ilginç bir ülkede yaşıyoruz ki bütün negatif durumlara ve bariz kalitesizliğe rağmen Ölülere Ninniler gibi şaşırtıcı derecede iyi bir albüme denk gelebiliyorsunuz. Kumadam sahne adıyla Nugo Sebil'in Kargalar grubu sonrası bu ilk solo albümü darkwave ve post-punk tarzlarına yakın duruşuyla hipnotize eden müzikal bir yolculuğa tek kişilik bir bilet gibi. Albüm bariz Sandman esinlenmeleri haricinde (Düşgezer'in sözleri yok mu, işte onlar muhteşem) animelere de selam çakmaktan geri durmuyor. Karanlıkta epeyce ketum bir şekilde de olsa Princess Mononoke'yi anlatırken Ay'dan Kaguya efsanesinin hüznünü ve yalnızlığını taşıyor notalarına. Muğlak sözler ve vurmalıların transa sokan etkisi Sebin'in ruhani vokalleriyle birleşince tam da Neil Gaiman'ın klasik grafik romanının panellerini andıran karanlık ve tekinsiz bir atmosfer oluşmuş. Ölülere Ninniler bu yıl içinde dinlediğim en iyi Türkçe albüm ve tıpkı Jakuzi gibi Kumadam da müziğimizdeki farklılaşan tatların ve zenginleşmenin bir örneği. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu ninniler ölüler için yazılmış olsa da yaşayanların onları çok büyük bir keyifle dinleyeceğine eminim. ★★★★★

MARILYN MANSON HÂLÂ ÇİVİ GİBİ! HEAVEN UPSIDE DOWN ALBÜMÜNÜ DİNLEMEYE HEMEN BAŞLAYIN... GERİSİ HAYAL GÜCÜ.



ALICE COOPER
PARANORMAL

Artık dinozoru geçtim fosil diyebileceğim bir isim Alice Cooper. O kadar yaşına rağmen hâlâ çatır çatır albüm yapıp konser veren nev-i şahsına münhasır bu Rock ikonu, yeni albümünde eskisinden çok farklı bir şeyler sunmuyor belki ama cepten yediği hâli bile hepimizi mest etmeye yeter de artar bile.

Giriş parçası Paranormal'ın dikenli yolları andıran keskin havasından You and All of Your Friends'e kadar uzanan yolculuk fevkaladenin fevkinde bir tat bırakıyor zihinlerde. Aradaki duraklardan Paranoiac Personality deliliği ve çift kişilikli bir karakteri masaya yatırırken Dynqmite Road hızlı bir yol şarkısı, yolda hız yapasınız gelirse (ki yapmayın) güzel bir eşlikçi olacaktır. Üstadın sesi artık eskimiş, bünyesi de yorgun olabilir. Lakin bu kalitesinden ve isyankâr ruhundan bir şey eksildiği anlamına gelmiyor tabii ki. Bu çerçeveden bakıldığında "taş gibi" olmasa da gayet sağlam bir albüm Paranormal ve Cooper'ın dehasının hâlâ ışık saçabildiğinin net bir kanıtı. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Babanın (veya dedenin) ısrarla albüm çıkarttığı bir dünyada umut yok olmamış demektir. ★★★☆☆



UNKLE
The Road Pt. 1

James Lavelle ve Dj Shadow dünyalar güzeli projesi UNKLE, yeni stüdyo albümleri the Road, Pt.1 ile bu yazın son günlerini daha keyifli bir hale getirdi. Toplamda 15 şarkı bulunan albüm, daha önceki tüm UNKLE albümleri kadar ilginç ve bir o kadar etkileyici. The Road, Pt.1'da Mark Lenagen, Mink ve Keaton Hensen gibi isimlerde bazı şarkılarda karşımıza çıkıp, minik selamlar çakıyorlar. Genel olarak albümün tüm şarkıları alıştığımız UNKLE tadında ama benim en beğendiğim şarkılar Sonata, the Road ve, yazıyı yazarken yağan yağmurun da etkisi midir bilemem ama, Looking for the Rain oldu. En son 2010 yapımı Where Did The Night Fall albümünü sınırsızca dinleyen arkadaşlar için tekrar ediyorum yeni favori UNKLE albümünüz bu olacak. **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: UNKLE yine yıllarca dinlenecek bir albüm yapmış. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

TSUREDURE CHILDREN

Küçük bir parça çikolata?

Aslında çok ufak tefek animeleri yazmıyorum buraya genelde ama böylesine şeker gibi bir seri çıkmış, hiç kendime engel olasım gelmedi hani.

15'er dakikalık 12 bölümden oluşan bir romantik komedi Tsuredure Children (Tsurezure Children diye de geçiyor, bilmiyorum ne fark oluyor öyle olunca). Bu 15'er dakikalık bölümler de 3-4 ayrı parçaya bölünmüş durumda.

8-10 tane karakterimiz var. İşte bunların kimisi yeni tanışıyor, kimisi bir başkasına ilgi duyuyor, yanlış anlaşılmalar, cesaret edememeler, abuk subuk şanssızlıklar derken... yani nasıl diyeyim... hani şeydir ya böyle (yazar burada "mmmmm" efekti yaparken birkaç kez parmağını şıklatır)... kliklemek diyeyim İngilizce tabirinden yardım alarak.

Bazı romantik / romantik komedi seriler vardır, iyidir hoştur ama içinizde bir klikleme hissetmezsiniz pek, izler geçersiniz. Bu sezonki bir diğer seri Love and Lies öyle biraz mesela. Tsuredure Children işte o işi çok güzel yapıyor. Karakterlerin arka plan hikâyeleri yok, onları size sevdirecek hikâye örgüleri yok ama işte karakterler o kadar içten, sahneler o kadar tatlı ki o samimiyeti hissediyorsunuz kaçınılmaz olarak. Komedisi de ayrı güzel romantizmi de ayrı güzel.

Tsuredure Children'ı romantik komedi seven herkese zaten öneririm ama sevmediğini düşünen herkese de öneririm ayrıca. O kadar tatlı ki türü aslında sevdiğinizin farkına varacaksınız.





YENİ ANİMELER

Öncelikle üç beş yeni duyuru: Neo Yokio, Magical Girl Site, Library Cross Infinite, The Wise Grandson, Tokimeki Restaurant, Seven Senses of the Re'Union, Hinamatsuri, Space Battleship Tiramisu (evet bildiğiniz tiramisu), Skeleton Bookstore Employee Honda (evet bildiğiniz iskelet), One Room (2. sezon)

Yeni **Blade Runner** filminin yancılığını yapacak kısa bir anime bölümü çekiliyor, adı Black Out 2022.

Resmi duyuru yok ama **A Certain Magical Index**'in 3. sezonu sitenin birinde görünüp kayboldu. Yakındır resmi duyuru da.

Benzer enteresan bir durum da **Little Witch Academia** için yaşandı, resmi sitesinde "1st" yani "1'inci" olarak yer aldı. Devamı geleceğine yorulabilir durum sanki.

Birkaç güzel kitle fonlaması haberim var. **Kud Waffer**'in kampanyası 535 bin dolarla en yüksek hedefine ulaştı ve film olacak. **Megazone 23**'ün promo videosu için açılan 89 binlik kampanya da son gün hedefi geçmeyi başardı ayrıca. Geçen yıl Kickstarter'da başarı yakalayan **Under the Dog** da Phase 2 adıyla bir live action kısa film, bir de müzik video için yeni bir kampanya başlattı.

Yeni sezon gelmeden önce **Full Metal Panic**'in ilk sezonu 3 film haline getiriliyor.

Legend of Galactic Heroes'un yeniden yapımı seri için ilk video yayınlandı. Yani tarafsız bakınca güzel duruyor da yeniden yapılan şey bu kadar özel ve önemli olduğu için en ufak ayrıntılar bile insanın gözüne batıyor. Çizimler fazla mı modern, Yang'ın yüz ifadesi fazla mı normal, müzikler niye klasik değil... gibi gibi işte. Güzel ama, bakmayın siz bana: *tinyurl.com/ogz-120-logh*

LIVE-ACTION

Çok fazla ilginç live-action haberi vardı, burada toplayıvereyim dedim:

Your Name.'in Hollywood yapımı live-action'ı geliyor. J.J. Abrams'ın stüdyosu çekecek, yönetmen henüz belli değil.
Akira'nın Tetsuo saçına dönen live-action uyarlaması mevzusunda şimdi de yönetmen olarak Taika Waititi'nin adı geçiyor. Bak o olur, o adam yapar.
Eski bilim kurgu serilerinden **Maschinen Krieger** da Hollywood tarafından live-action'a dönüştürülenler kervanına katılacak.
Eski **Fullmetal Alchemist** serisinin yönetmeni yapılmakta olan live-action FMA'da Japon oyuncular seçilmesini eleştirdi.
İzlediyseniz bilirsiniz **Kenshin**'in filmleri, animeleri kadar olmasın, hiç fena değildir. Yeni bir tane daha geliyor. Enishi hikâyesi mi dersiniz?
Death Note'un live-action filmi... malum. Ama tepkiler aşırıya kaçınca yönetmen Twitter hesabını kapatmak zorunda kaldı. Ha ama öte yandan keşke 1-2 devam filmi yapsam diyor sağda solda.

KISA KISA

Kenshin geri döndü! Var ya nasıl mutlu oldum anlatamam ^_^ Manga olarak döndü tabii şu an. Yeni anime istiyor muyum? Hem istiyorum hem istemiyorum, karışık.

Brock ve Misty, **Pokémon** animesine uzun yıllar sonra geri dönüyor. İzleyecek miyim? Hayır ama olsun, bir hoş hissettirmedi değil.

Magi'nin mangası bitmek üzere. Animesini izlemiştim de bayağı iyi seriydi, devamını da getirirler bu vesileyle umarım.

Zaten popüler olan, son zamanlarda Steam'e çıkarak daha da popülerleşen görsel roman **Muv-Luv**'ın yapımcısı anime adaptasyonları yapmak istediğini belirtti ama şu an net bir proje yok.

Berserk'in mangakası Kentarou Miura bir şey yaratırken insanın kendi hayatından yola çıkmasının faydalarından bahsetti ve Band of the Hawk'ı lisedeki arkadaşlarından esinlenerek yarattığını söyledi. Griffith'i kimden esinlendiğini merak etmedim değil.

Kakegurui'nin animesinin mangadan farklı, mangaka tarafından yazılan bir sonu oldu. Yani devamı gelmeyecek demek.

Hatsune Miku Çince öğrendi!

Anohana'da Chichibu köprüsünün önemli yeri vardı hatırlarsanız. Serinin hayranları toplaşıp bir güzel temizleyip boyadılar köprüyü.

Japon hükümeti yabancı animatörler için **çalışma vizesi** almayı kolaylaştırma planları yapıyor.

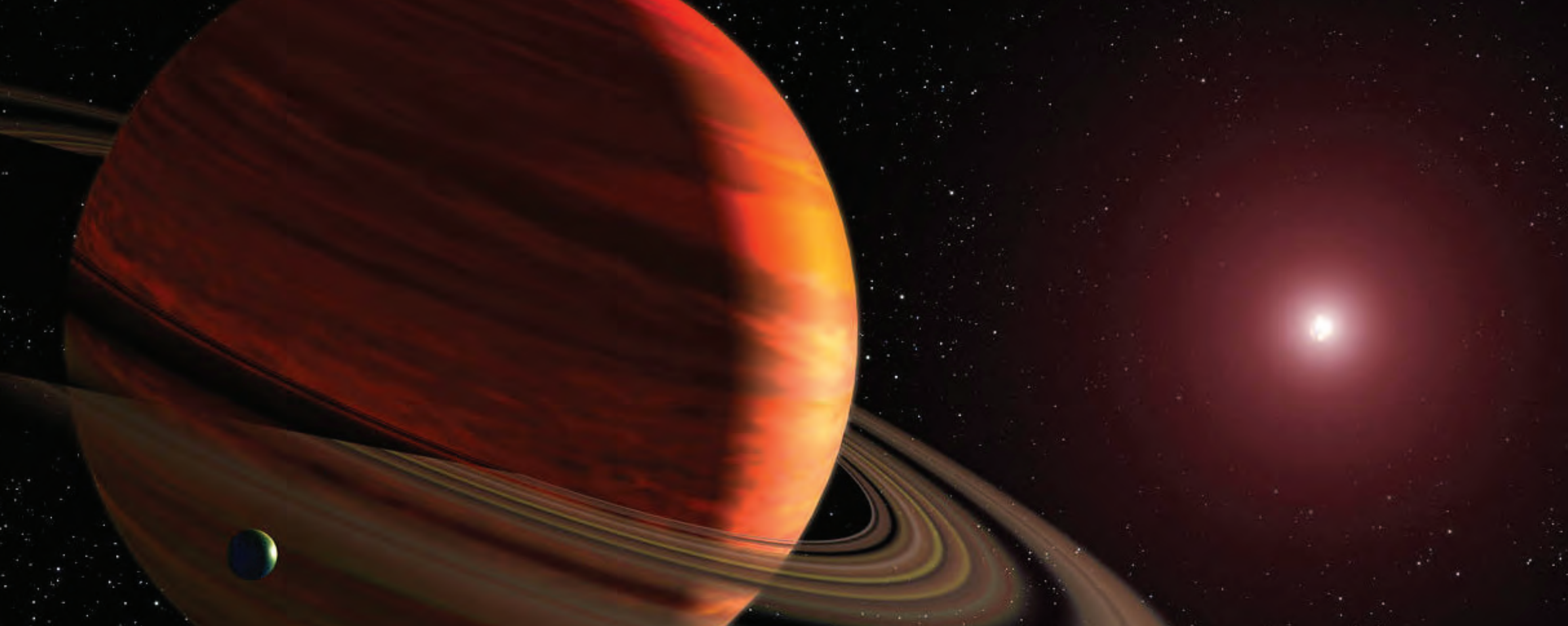
Geçenlerde duyurulan **Juni Taisen: Zodiac War** ilgi toplayan bir yapım, bunda güzel tanıtım hamlelerinin de etkisi var. Mesela geçen ay 12 rapçi toplanıp bir klip çekti anime için. Rap sevenler göz atsın derim: *tinyurl.com/ogz-120-zodiac*

Death Note'un 12 saatlik İngilizce ve Almanca bir audio-drama'sı çıkıyor. Animeyi baz alacakmış.

Japonya'da yapılan ankette en izlenesi grotesk animeler oylandı, **Attack on Titan**'ın birinciliği kimseyi şaşırtmadı. Onu izleyenler: Tokyo Ghoul, Higurashi, Madoka Magica, The End of Evangelion.

Bir de 12 bin kişinin dâhil olduğu "Animelerdeki en sevdiğiniz kız kardeş kimdir?" anketi var. Birinci My Teen Romantic Comedy'den **Komachi** oldu. İkinci sırada Eromanga Sensei'den Sagiri, üçüncü sırada da Re:Zero'dan Rem yer aldı. Hep de günceller seçilmiş ama, nerede Kirino? Nerede Shiro?





İHSAN C. ASMAN

KIZIL CÜCE SİSTEMLERDE FOTOSENTEZ

Anlaşılan uzayda yaşam izi ararken bir şeyleri atlamışız

Samanyolundaki yıldızların dörtte üçü kızıl cücelerden oluşuyor. Ayrıca güneş sistemimize en yakın altmış yıldızın ellisini de gene kızıl cüce yıldızlar oluşturuyor. Ancak bu yıldızların güneşimize göre küçük ve sönük (yaklaşık 3000 Kelvin) olmaları, bugüne değin bilim insanlarını yaşanabilecek başka dünyalar bulmak adına, genelde güneş benzeri yıldızların etrafında dönen gökcisimlerini incelemeye itti. Oysa ki Eylül ayında yapılan bir araştırmayla ortaya konduğu üzere, kızıl cücelerde gözden kaçırdığımız birtakım biyoimzalar olabilir.

Biyoimza gökcisimlerinde yaşamla alakalı olacak tüm izleri anlatan bir tanım. Biyoimzalar gökcismiyle fiziki yahut mekanik bir temas sonucu bulunabileceği gibi, uzaktan algılama (remote sensing) yoluyla da elde edilebiliyor. İşte bu ikincisi sayesinde güneş sistemimizden çok uzak gökcisimleriyle ilgili fikir yürütebiliyoruz. Uzaktan algılamanın temelinde ışınım kaynağı olan yıldızla gökcisimlerinin ilişkisine bakılması var. Bu bağlamda kızıl eşik (red-edge) adı verilen, bitkilerin spesifik dalga boyu yansıtma kalıpları ötegezegenlerle ilgili en önemli biyoimzalar olarak öne çıkıyor, çünkü bu sayede bu gezegenlerdeki orman oluşumlarını tespit edebiliyoruz. Dünyadaki kızıl eşik, bitkilerin fotosentezde kızıl ışıkları emip kızıl ötesi ışınları yansıtması sebebiyle bu iki dalga boyunun arasında konumlanıyor. Öte yandan, cüce yıldızlar kızıl ışınlardan ziyade kendi radyasyon spektrumları sonucu bol bol kızılötesi ışın yaydıklarından, kızıl cüce yörüngesindeki bir gezegendeki bitkilerin fotosentez için kızılötesi ışınları kullanacağı düşünülüyor. Bu tip yerlerde biyoimza aranırken dalga boylarının dünyadakinden daha geniş olacağı varsayılıp, bitki/orman oluşumları da bu doğrultuda öngörülürdü. İşte araştırmamızın müdahale ettiği yer de tam olarak burası.

Japonya'daki Ulusal Doğa Bilimleri Araştırma Enstitüsü'ne bağlı astrobiyoloji bölümünden bilim insanları meseleye dünyamızda yaşamın ortaya çıkışını düşünerek yaklaşmışlar. İlk oksojenik fototroflar (besin sentezinde ışık enerjisinden yararlanan organizma) okyanus sularının derinliklerinde evrimleşerek yaşamı sudan karaya taşıdı. Hem kızıl hem de kızılötesi ışınlarla besin sentezi yapan bu canlıların ışığa adaptasyon mekanizmalarını inceleyen bilim insanları, kızılötesi ışın kullanan fototrafların su sınırıyla kara yüzey başlangıcı noktalarında kızıl ışın kullanmaya adapte olmaya çalıştıklarını keşfetmiş. Zaten suyun derinlerindekiler her türlü kızıl ışınları kullanmak zorunda. Bu da demek oluyor ki, eğer cüce yıldız sistemindeki gezegenlerde de fototraflar karanın kolonizasyonu sonrasında fotosentez yöntemlerini değiştirmemişse, buralarda da bizim dünyamızdakiyle aynı dalga boylarına sahip kızıl eşikler olabilir. Yani muhtemelen, bugüne kadar hiç fark etmediğimiz biyoimzalar bir yerlerde keşfedilmeyi bekliyor. Kim bilir, belki de bir sonraki evimiz bize sandığımızdan çok daha da yakındır...





DÖVMELERİN NANO ETKİLERİ

Sterillik kadar malzeme de önemli

Dövme mürekkebini oluşturan malzemelerin mikro ve nano parçacık boyutunda vücudumuzda hareket ettikleri ve lenf bezimize ulaştıkları kanıtlandı. Böyle bir teori lenf bezinin renk değiştirmesi nedeniyle uzun zamandır bilim dünyasında olsa da analitik kanıtlar ilk defa yayınlandı. Dövme yaptırmak isteyenlerin temiz bir yerde steril iğneler kullanılması konusunda dikkatli davrandığı ancak dövmenin kimyasal yapısıyla ilgili herhangi bir araştırma yapılmadığı belirtildi.

Lisedeki son yılımda yaptırdığım geçici dövme sonrasında karşılaştığım deri alerjisinin de benzer bir dikkatsizlik/bilgisizlik olduğunu tahmin ediyorum. O zamanlar üniversite sınavı ya da özel hayat stresi olarak düşünülen alerjinin dövme kaynaklı olabileceğini geçenlerde haberlerde okumuştum. Bu da üstüne tuz biber oldu. ■ ARES



CASSINI SON DALIŞINI YAPTI

İnsanların canlı yaşamına saygı duyduğu ender ve güzel anlardan biri

Yaklaşık 20 senedir Satürn'le ilgili bilgi toplamak üzere uzayda dolanan, 2004'te gezegenin yörüngesine ilk defa girmeyi başaran, Huygens modülünü Titan'a yollamasıyla dış güneş sistemindeki ilk başarılı inişi gerçekleştiren, kısacası bize Satürn ve sistemiyle ilgili paha biçilemez bilgiler yollayan Cassini, üzerinde olmasından şüphelenilen mikropların Satürn'ün uydularındaki muhtemel canlı yaşamını tehlikeye sokmaması için halkalı gezegene dalış yaptırılarak, bu ay "ilklerin görevi" olarak adlandırılan vazifesini başarıyla tamamlamış oldu. Ardında bıraktığı fotoğraflar ise Satürn'e âşık olmanız için yeter de artar bile. Ayrıca Satürn'le ilgili ilk keşiflere 17.yy gibi erken tarihlerde imza atan bilim insanları Giovanni Cassini ve Christiaan Huygens'i de burada anarak, operasyonda kullanılan araçların isminin nerden geldiğini de açıklamış olalım. ■ İHSAN A.



SUUDİ ARABİSTAN İSTEDİ DİYE SNAP-CHAT EL CEZİRE'Yİ SANSÜRLEDİ

Her şey "bir kerecikten bir şey olmaz" diye başlamaz mı?

Sosyal medyanın bireyler için epey özgürleştirici olduğu fikri oldukça yaygın. Bu fikir tamamen boş temellere dayanmasa da gerçeğin tamamıyla bu olduğu da kolaylıkla söylenemez bence. Hatta bu ayki Dijital Özgürlük yazısında bu meseleyi Facebook özelinde gözden kaçan kimi hususlar üzerinden irdeliyorum. Ama bazen internet üzerinden dahi özgürlüklere öyle paldır küldür müdahale ediliyor ki her şey çok göz önünde bir şekilde olup bitiyor. Alın işte bu ayki Suudi Arabistan ve Snapchat hikâyesi. Snapchat maalesef Suudi Arabistan'ın talebi doğrultusunda (yerel yasalara aykırılık teşkil etmesi sebebiyle) El Cezire'yi Keşfet yayın kanalından kaldırmış.

Türkiye'nin de dâhil olduğu Katar ve diğer Körfez ülkeleri arasında yaşanan siyasi krizi takip etmişsinizdir. El Cezire Katar'ın uluslararası medyadaki en etkili enstrümanı olunca Suud yönetiminin kanala kafayı takmaması düşünülemezdi elbet. Buradaki asıl garabet Snapchat'in Batı'da fikir özgürlüğü söylemlerini benimsemişken, başka coğrafyalarda bu söylemlerin tam zıttı eylemlerde bulunuyor olması. El Cezire Medya Ağı Genel Müdür Vekili şöyle demiş: "Bu, ülke yönetimlerine, kendi görüşlerine aykırı yayın yapan tüm platformları, sosyal medya yöneticileri ve içerik dağıtıcıları aracılığıyla susturabilecekleri mesajını veriyor. Bu adım, gazeteciler ve medya profesyonellerinin özgür bir şekilde haber yapma haklarına yönelik açık bir saldırıdır." Eh adam haksız mı? Ulusal medyanın genelde otoriter yönetimlere boyun eğdiğini zaten biliyoruz, bir de buna uluslararası ve çevrimiçi platformlar eklenirse geçmiş olsun yani. Tüm gezegen penguen belgeseline doyarız artık. ■ İHSAN A.



ÇEVRİMİÇİ TERÖRİZME KARŞI BİRLİKTE MÜCADELE

Suçu işlemeden önlemek mi, büyük birader upgrade'i mi?

İnternette hızla çoğalan ve İngiltere'yle Fransa başta olmak üzere ülkelerin en kısa sürede kaldırılması için ısrarcı olduğu aşırıya kaçan içeriklerle mücadele konusunda bir adım da Facebook'tan geldi. Firmaların problemin çözümü konusunda daha girişken olabileceklerini kabul eden Facebook yetkilileri kendilerinin de bu konuda yapay zekâ çalışmalarına devam ettiklerini ve elde ettikleri veriyi rakip firmalarla paylaşmaya hazır olduklarını açıkladılar. Yapay zekânın taraması sonucunda terörizm içerikli fotoğrafların veya yazıların fark edilmesinin daha hızlı olacağı söylense de yine de paylaşımın niyetini anlamak için yeri geldiğinde insan görüşüne ihtiyaç duyulacağı belirtildi.

Benzer şekilde, Google tarafından yapılan açıklamayla doğru veriyi bulmaya çalışma konusunda adımlar atılsa da makine öğrenimi konusunun henüz başlangıç seviyede olduğu belirten açıklamalarıyla; İngiltere Başbakanı Theresa May'in ısrarcı olduğu "içeriğin iki saat içerisinde kaldırılması" hedefi konusunda yorum yapmaktan çekinirken, aşırılık sınırlarının tanımlanması gerektiğini belirttiler.

Görünen o ki, hükümetlerin ısrarcı politikasıyla birlikte büyük firmaların bu konuda daha hızlı yol alacağı ve sonuç olarak bütün içerikler olmasa da çok fazla kullanıcıya sahip olan Youtube, Facebook, Whatssapp, Gmail gibi mecralarda hızlı temizlik olacağı konusunda tahmin yürütebiliriz. ■ ARES



EVRiM DEVAM EDiYOR

Bir vermidon, bir de ölümsüzlük hapı lütfen

Evrim ve insan genomu bağlantısını incelemek için yapılan araştırmada, insanların ömrünün kısalmasına yol açan zararlı genetik mutasyonların doğal seçilimle ortadan kalktığı ortaya çıktı. 215 bin kişinin DNA'sı üzerinde yapılan araştırmada insanların bir ya da iki nesil içinde geçirdiği evrim incelendi.

Zararlı genetikler üzerinde yapılan incelemeye göre alzheimer ve çok fazla sigara içmeyle bağlantılı olan iki farklı genin belirli insanlarda daha az görülmeye başlandığı belirlendi. Bu mutasyonları barındırmayan kişilerin daha uzun yaşama ihtimali olduğunu düşünürsek, yapılan araştırma sonucunda evrimin devam ettiği çıkarımında bulunabiliriz. Araştırmanın bir diğer sonucu da ergenliğin geç başlamasına neden olan ve buna bağlı olarak çocuk sahibi olma yaşını da yükselten mutasyonların uzun yaşayan kişilerde daha fazla görülmesi olarak belirtildi. Bu konuda kritik nokta olarak daha önce hayvanlarda gözlemlenen bu durumun ilk defa insanlarda görülmesi diyebiliriz.

Evrimi araştırmaya devam etmenin yanında, elde edilen bilgiler sayesinde evrime müdahale etmek de mümkün olacak gibi görünüyor. Mainz Moleküler Biyoloji Enstitüsü'nde solucanlar üzerinde yapılan araştırmaya göre büyüme genleri dışında yaşlanmayı teşvik eden genler bulundu. Bunlara benzer yapıda genlerin insanlarda da olduğunu tahmin etmek yanlış olmaz. Önemli nokta, bu genlerin tespit edilmesinde. Çünkü, araştırma yaptıkları yaşlı solucanların ömrünü uzatmayı başaran araştırmacılar sayesinde insan ömrüne müdahale konusu akıllara geliyor. Ayrıca alzheimer, huntington ve parkinson gibi bu genlerle ilişkili hastalıkların tedavileri de tahmin edeceğimizden hızlı geliştirilebilir. ■ ARES

OYUN DÜNYASININ YENİ TRENDİ 32:9
SAMSUNG C49HG90

Monitörler, özellikle de oyuncu monitörleri söz konusu olduğunda 20 yıldır hep aynı yolda kararlılıkla ilerliyoruz: **Daha Büyük, Daha Geniş.** Oyun grafiklerinin nerelere geldiğini konuşuyoruz, ama oyun dünyalarına açılan penceremizin ne denli geliştiğini gözden kaçırabiliyoruz. İlk bilgisayarımı hatırlıyorum da, o büyülü dünya bir tabletten hallice bir çerçeveye sığardı, 14" büyüklüğünde ve 800x600 çözünürlüğünde bir dünya. Şimdi masamın üzerinde öylesine büyülü bir çerçeve var ki, beni sarıp çevrelerken ardında bütün bir ofis yok oluyor, 49" büyüklüğünde ve 3840x1080 çözünürlüğünde bir başka dünya.

Oyuncu monitörlerinin bu yolculuğu adım adım oldu elbette. Mesela ilk 21" CRT monitörü gördüğümde tepkim, "Yok daha neler! Bunu kim kullansın!" olmuştu. Gerçi CRT diyorum, o büyüklükte buzdolabı gibi bir şey olurdu. Ama her 3-4 senede bir gözümüz bir büyük ebata alışıyor. Şu aralar 24 inçten küçük monitörler bir garip gelmeye başladı. Diğer yandan monitörlerin genişliği, nedense çok daha yavaş gelişen özelliği oldu. Yıllarca sıkıcı ve daracık 3:4 oranına sıkışıp kaldık (1024x768), ondan birazcık daha genişleyip içimizi ferahlatan 16:9'a geçiş yıllar aldı (1080p). Halen TV'ler bu oranı kullansa da doğru oran değildi, çünkü sinemalar çok uzun yıllar önce 21:9 oranına geçmişti bile. Bizim 21:9'a geçişimiz uzun yıllar alır diyorduk ama Samsung önümüze şimdi 32:9'u koydu. Yani ilk defa ebat değil ama oranda hızlı bir atlama, beklemediğimiz bir anda büyük bir genişleme görüyoruz.

Dürüst olalım, ilk tepkim "Yok daha neler" oldu! Çünkü ofiste 34" ve 21:9 oranındaki bir monitöre geçeli daha bir sene bile olmamıştı, yeni alışmıştım. C49HG90 tüm haşmetiyle bir anda masama yerleştiğinde benim de ayarım bozuldu biraz. Çünkü bu monitör tam olarak yan yana konmuş iki adet 27 inç FullHD monitöre denk. Resimlerinden anlaşılmıyor, cidden bir karşısına geçip kullanmak lazım. Ama şöyle düşünün, kollarınızı kocaman açıp da "ah bana geleydin, benim olaydın" dediğinizde, monitörün iki ucuna ancak değiyorsunuz.

OYUNCUNUN HD RÜYÂSI

Ama klasik hikâyedir... Çok daha büyük, kavisli, bir de FULLHD'nin iki misli genişlikte bir ürün geldi mi işin oyun kısmı yan yatar. Öyle ya bizim için tazelemeler, erişimler, kontrastlar oyun zevkinin tam olması için gereken bir ton özellik var. Yeni tip monitörler ofislerde bir 3-5 sene kullanılır da sonra ancak oyunculara çıkar. İşte Samsung'un sadece monitörü değil bizi de yan yatırdığı asıl nokta tam olarak bu. Çünkü C49HG90 sonuna kadar bir oyuncu monitörü.

C49HG90 **1ms tepki süresi, 144HZ tazeleme** ile FPS oyunlarına hazır. **Quantum Dot ve HDR destekliyor,** yani oyun dünyalarında renkler ve ışıkları coşturuyor. Özel oyun **modları ve mavi ışık koruması var,** yani uzun oyun seansları gözü daha az yoruyor. Bunlara yüksek kontrast (3000:1), oyunculara özel ayar paneli, geri led aydınlatma ekleyin... Bir oyuncunun monitörde aradığı ne kaldı ki? Ne kaldı? Hazır mısınız şoka? Bakın bunu ben de yakın zamanda beklemiyordum. Monitöre aynı anda hem PC hem konsol takıp, her ikisi de 1080p iken, yan yana ikisini birden açabiliyorsunuz. Siz aynı anda hem *Uncharted* hem *League of Legends* oynamayı denediniz mi? Gerçekten biz nerelerden nerelere geldik arkadaşlar, belki yirmi senemizi aldı ama cidden geldik.





BUĞRA ÖZKAN

AMD VEGA HAKKINDA MERAKLISINA NOTLAR

AMD'nin mantığını anlamlandırma çabaları

Geçen Ay AMD Vega dosyasının sonlarında da belirttiğim gibi, bu ay meraklısına bazı detaylar vereceğim. O dosyanın devamı olarak da görebilirsiniz bu söyleyeceklerimi.

Öncelikle Vega seçecek arkadaşların, günde 4 saatlik kullanım ile 3 yılda, Nvidia'ya kıyasla, toplamda 300-400 lira fazla elektrik faturası getireceğini belirteyim. Bunda AMD'nin gerek bellek modüllerinde, gerekse de GPU'da kullandığı voltaj değerlerinin yüksek olmasının etkisi büyük. Bazı overclock meraklıları bu işin düşük voltaj vererek düzeltilip düzeltilemeyeceğini merak ettiler ve GPU tarafında voltaj değerlerini düşürerek kartın neredeyse %20 daha az güç tükettiğini fark ettiler. Üstelik performans da azalmadı ve kartın sıcaklık değerlerinin düşüşüyle birlikte, bir miktar hız aşırtma boşluğu da açılmış oldu.

Başka bir detay olarak Vega 56 ve 64'ün temelde aynı kart olduğunu belirteyim. Aynı işlemci, aynı VRM modülleri, aynı yerleşim. Tek fark isimleri ve kilitlenen işlemciler. Hatırlanacağı üzere RX 480'de 8 GB BIOS'unu 4 GB'lık modele flash'layarak kartın kilitli bellek modüllerine ulaşmışlardı. Bu durum Vega 56 için maalesef geçerli değil. En azından Windows üzerinde. Vega 64'ün BIOS'unu 56'ya flash'ladığınızda, flash'lama işlemi başarılı olsa da Windows açılmıyor, görüntü gitmiyor. AMD'nin yazılımsal engelleri var. Gelgelelim bu durum özelleştirilmiş Linux çekirdeğine sahip Linux sistemlerde mümkün. Temelde özelleştirilmiş bu çekirdek, sistemin orijinal BIOS'la açılmasından sonra, 64'ün BIOS'unu karta yüklüyor ve o şekilde kullanıyor. Zekice.

Bir başka detaysa güç konusunda. AMD'nin bu kartı bilinmeyen nedenlerle dizginlediğini görüyoruz. Kartın sadece ufak tefek çakallıklarla aşılabilen katı bir güç sınırı var. 300 amper gibi bir değer. Bu değer hız aşırtma potansiyelini ciddi oranda baltalıyor keza zaten yüksek olan güç tüketimi, hız aşırtmayla tavana vurduğu için aslında daha fazla güç istiyor. Kartın devre kartı üzerindeki VRM ve VRM kontrolcüleri yüksek değerleri kaldırabilecek şekilde dizayn edilmiş, yani oldukça sağlam ancak AMD bunun önünde bir engel kuruyor. Bu engeli kısmen Windows üzerinde aşabilenler var. Registry kayıtlarıyla oynayarak kartın güç kullanım tablolarında bazı değişiklikler yapıyorlar. Gelgelelim bu istenilen hız aşırtma boşluğunu oluşturmaya yetmiyor. Vega serisi genel olarak hız aşırtma meraklıları için üzücü zira teknoloji dünyasındaki ortak görüş, AMD'nin saçma yazılımsal engelleri kaldırmasının kartın gerçek potansiyelini ortaya çıkaracağı ve kartın satış rakamlarını ciddi oranda arttıracağı yönünde.

Son bir detay olarak, yine de hız aşırtmayı deneyecek arkadaşlara. İşlemcinin hızını arttırmakla uğraşmayın. İşlemcide yapacağınız her %1'lik artış, performansa %0.5 artış olarak yansıyor. Ancak, HBM belleklerin hızını arttırırsanız orası başka hikâye. HBM hızlarındaki her %1'lik artış %3 ya da 4 performans artışına sebebiyet veriyor.

YASİN İLGÜN

ASUS ZEPHYRUS GX501

Performans yağmurları getiren tatlı bir rüzgâr

Ezelden beri dizüstü bilgisayar alırken oyuncular ikisinden birini seçmek zorundaydı: Yüksek performans veya ince, hafif bir yapı. Dizüstü bilgisayarımız ya taşırken belimizi kırardı, ya da oyunda kare/saniye oranımızı. Artık seçim yapmak zorunda değiliz, en azından para derdi olmayanlarımız, çünkü en güçlü bilgisayarı en ince kasaya sığdırmayı başardılar.

Asus'un Max-Q mimarisiyle oyuncuların beğenisine sunduğu 15.6"lik Zephyrus GX501, incecik ve sadece 2.2 kilo ağırlığında, içindeyse GTX 1080 ekran kartı ve i7 işlemci yatıyor. Baştan söyleyelim kendisi 13.350 TL'lik fiyatıyla pek çoğumuz için ancak uzaktan sevilesi bir tutku objesi. Ama donanım dünyasının kanunu bu, sınırları yıkan teknolojiler standart hale gelene kadar cep yakar.

Peki bugüne kadar başarılamayan bu "ince ama performanslı" işini Asus nasıl başarmış? Zephyrus GX510'de akıl dolu bir hava boşaltma ve soğutma sistemi var. Bilgisayarımızın ekranını açtıkça alt paneldeki menteşeli sistem cihazı havaya kaldırıyor ve çok geniş bir havalandırma boşluğu oluşuyor. Yani GX501'in fütüristik tasarımı lafta kalmıyor, bu tasarım hamlesi güçlü oyun laptoplarının klasik sıkıntısı olan ısınma ve bağırma problemlerinin önüne geçiyor. Adaptöre takılı 8 saat aralıksız oyun oynadığınızda bile Zephyrus hâlâ tam performans çalışıyor.

Zephyrus GX501'in kalınlığı şaka gibi, sadece 16 mm - 18 mm aralığında. Bu inceliğe 8 GB GTX 1080 ve turbo modunda 3.8 GHz'e çıkabilen 7700HQ'nun yanı sıra, 16 GB DDR4 bellek ve 512 GB SSD sığmış. Bu dört bileşen bizim için ideal üst seviye oyuncu bilgisayarının tanımı resmen, bunun üzerine ne koysanız artık (SLI? 1TB SSD?) fantezi. Üstelik sınırlarını zorladığınızda bile soğutma sistemi o kadar sessiz ki, iyi bir masaüstü bilgisayarla arasındaki farkı hissetmiyorsunuz.

Zephyrus'un yadırgayabileceğiniz tek özelliği önde ve dar bir alanda olduğu için alışması zaman alan klavyesi. Numpad ve touchpad ise aynı platformu paylaşıyor. Fütüristik tasarım burada bir kez daha öne çıkıyor. Bir tuşa basarak touchpad'i ışıklandırmalı ve oldukça havalı duran bir numpad'e dönüştürebiliyoruz.

Cihazın üzerinde biri Type-C, toplam 5 USB 3.1 bağlantısı var. Ancak bir ethernet girişi yok, beraberinde USB ethernet çevirici geliyor. Ayrıca üzerinde stereo hoparlör var ve minik hoparlörleri beklentimin üzerinde ses seviyesine sahip. Ama minik olmaları sebebiyle ses kalitesinden çok bir beklentiniz olmasın.

Zephyrus GX501'in koca kasalı ağır dizüstü bilgisayarlardan tek bir eksiği var; pil ömrü. Ne yazık ki ne kadar zorladığınıza bağlı olarak sadece yarım saatle bir saat aralığında dayanabiliyor. Yani adaptörünüz her daim yanınızda olmak zorunda, neyse ki makul büyüklükte bir adaptörü var.

Eğer fiyat engelini aşabiliyorsanız, Asus Zephyrus GX501 açık ara bugüne dek gördüğüm en iyi oyuncu dizüstü bilgisayarı. O engele takılan çoğunluk da hiç üzmesin kendisini. Zephyrus performans ve inceliğin bir araya geldiği yeni bir çağın kapılarını açıyor ve bundan birkaç sene sonra bütün oyuncular bel fıtığı riski olmaksızın oyunların tadını çıkarabilecek.



Detaylı bilgi: asus.com/tr/Laptops/ROG-ZEPHYRUS-GX501/

Satın almak için: tinyurl.com/ogz-120-zephyrus



İSTENCİN ÖNLEMEZ STANDARDİZASYONU

Facebook özgür iradeye prangalar mı vuruyor?

İHSAN C. ASMAN

Muz seviyorsunuz değil mi sevgili Oyungezerler? Sonuçta K-Pax'liler ve maymunlar dışında insanların da birçoğu genelde muzu sever, siz niye sevmeyesiniz ki? Öte yandan, bu güzide meyvenin sadece birkaç yüz yıl evvel farklı boyut ve tatlarda (tuzlu mesela) çeşitleri olduğunu da biliyor muydunuz? Evet, Sanayi Devrimi sonrası genetik ayıklama sonucu çeşitliliğini yitiren pek çok üründen sadece biri muz. Eminim bu didaktik giriş kafanızı karıştırmıştır ama bekleyin, tüm bunların bu ayki Dijital Özgürlük konusuyla doğrudan alakası var: Şahsen ben, özgür irademizin bugünlerde yaşadığı tehdidin tarihsel arka planında o gün hayvan ve bitki türlerinin maruz kaldığı teknoloji eliyle tektipleştirmenin olduğuna inanıyorum.

FAİLİ FACEBOOK!

FB bugünkü kudretini esasında algoritmalara borçlu. Haber kaynağında gördüklerinizin sırası, size yapılan çeşit çeşit öneri vb. birçok şey algoritmalara, yani belli bir problemin çözülebilmesi adına oluşturulmuş kesin belirtimlere dayanıyor. Günümüzde algoritma, bucaksız bir veri yığınından saniyeler içinde anlamlı şablonlar çıkarılması anlamına geliyor. Ama maalesef bu anlamlı şablonların hangilerinin daha anlamlı olduğuna karar veren -bu yazı özelinde konuşursak- FB yöneticileri oluyor. İnsanların sadece "like"larından genel-geçer profiller çıkararak bu kişilerin haber kaynaklarında ilk hangi makaleyi okuyacaklarına, önce resim mi yoksa video mu görmeleri gerektiğine yahut hangi spesifik sayfayı beğenebileceğine yön verdiğinizde özgür iradeye sağlam prangalar takıyorsunuz. Düşünsenize, menüsü zengin bir restorana gitmişsiniz ve garson gelmiş "sizde tam lahmacun yiyecek tip var, menüye falan gerek yok, ben size hemen iki lahmacun çekip geliyorum" diyor. Kullanıcıyı hiçe sayan, onun için en doğrusunu bildiğini iddia eden bir ukalalıkla karşı karşıya değil miyiz?

Üstelik FB'nin algoritmalar aracılığıyla muazzam sosyal deneyler yaptığı da saklama gereği dahi duyulmayan ürkütücü gerçeklerden. Örneğin 2013 yılında şirket tarafından yürütülen bir araştırmada, kullanıcılar iki gruba ayrılarak bir gruba negatif mesajların ayıklandığı bir haber kaynağı sunulurken, diğer gruba sadece pozitif mesajlardan müteşekkil bir haber kaynağı aktarılmış. Araştırılan kişilerin bundan haberdar olmaması zaten başlı başına etik bir fecaat haliyken, sorulan sorular ayrıca korkutucu: "İnsanların duygularını manipüle edebilir miyiz?", "Duygusallık/karamsarlık bulaşıcı mı?" Bir şirketin bunları öğrenme isteğinin arkasında ne olabilir acaba diye sormadan edemiyor insan. Gene kendilerinin 2006-2010 yıllarını kapsayan başka bir araştırmalarında, kullanıcıların seçimlerde oy kullanmaya teşvik edemeyeceklerini test etmek istemişler. Ve evet, tek bir mesajla %0.66 artış sağlanmış. Pek tabii bu "yönlendirmeyi" demokrasiyi güçlendirme hamlesi olarak da görmek mümkün, ama tek bir şirketin iradenizle oyun hamuruyla oynarmışçasına içli dışlı olabilmesi rahatsız edici değil mi?

FB başta olmak üzere envai çeşit sosyal medya platformunun son 10 senede hayatımızın ne denli büyük bir kısmını işgal etmeye başladığını fark etmek başlı başına korkutucu bir şeyken, yazıda örneklerini verdiğim algoritmik müdahaleler suları daha da bulandırıyor. Bugün algoritmalar resimden tutun besteye kadar farklı sanat eserleri dahi üretmeye haiz konumdalar. Böylesine bir coşkuyla irade ve yaratıcılığımızı ıskartaya çıkarmaya devam edersek, korkarım elimizde bizi insan yapan pek bir şey kalmayacak.



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Pascal mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2400 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
ASUS GEFORCE GTX 1050 2GB	INTEL İ3-6100 SKYLAKE 3.70 GHZ	MSI H110M PRO-VD
556 TL	489 TL	221 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4 2400MHZ C14 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERISI 450W 80+
326 TL	171 TL	185 TL
TOPLAM: 1.950 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçtiğimiz aylarda ethereum madenciliği yüzündeki sarsılan stoklar artık ufaktan normale dönüyor. Zaten Orta Bütçe sistemimizi Ryzen temelli yapmıştık, artık bu ay kendisini RX580 ile taçlandırıyoruz nihayet. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 32GB'a kadar çift kanal 3200 MHz bellek ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Bellek seçimimizde de anakartımızın bize sağladığı imkanlardan yararlanıyor ve 16 GB DDR4'de çift kanal 3200 Mhz'nin tadını çıkarıyoruz. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1500X 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX580 4GB/256BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M GAMING PRO AMD B350
1.675 TL	820 TL	373 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMK16GX4M2B-3200C16R VENGEANCE LPX DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB)	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
687 TL	213 TL	288 TL
TOPLAM: 4.058 TL		



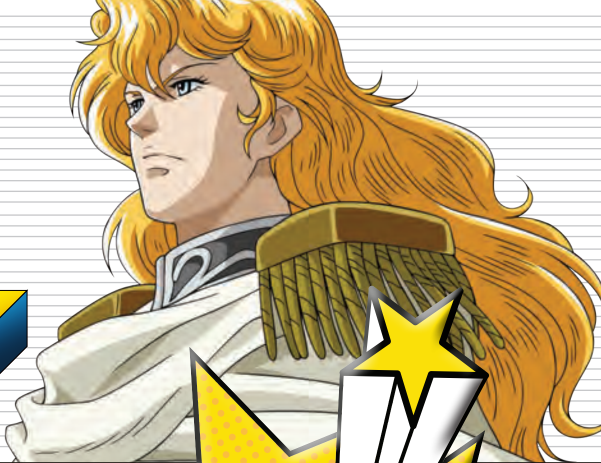
SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. İki tane canavar GTX 1080 ise ortalığı ateşe vermeye zaten hazır ve nazır. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor. Güç kaynağımızı da 1200W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinum olması ayrı güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X MSI GEFORCE GTX 1080 TI LIGHTNING 11G/352BİT GDDR5X OC GTX1080Tİ	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E	MSI X99A RAIDER
9.112 TL	2.711 TL	1008 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
GSKILL F4-3000C15D- 32GTZ TRIDENT Z RGB DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16) 1.35V	SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB SSD + WD WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB	CORSAIR CP-9020140- EU HX SERISI HX1200 HIGH-PERFORMANCE 1200W 80+ PLATINUM
1.569 TL	2.799 TL	1.150 TL
TOPLAM: 18.352 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Artık Ryzen ve genel olarak AMD'nin son zamanlarda yaptığı atılımların olumlu etkisini Orta Bütçede rahatlıkla görebiliyoruz. Düşük ve Yüksek Bütçe sistemlerimiz de son aylarda genel anlamda bir istikrar yakaladı, stok uygunluğu uyarınca bellek değiştirmek dışında genelde bileşenlere pek dokunmuyorum. Son olarak Vega için stokların oturmasını bekleyeceğiz demiştim; ancak anlaşılan biraz daha bekleyeceğiz zira AMD bu ay sadece tek kart çıkardı Vega için. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre hangi markanın modelini kullandığımı önerilerde yazdım zaten. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat ve stok durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**



POINT AND CLICK VS

M. İhsan: Eğri oturup doğru konuşalım. Macera dediğin point and click olur kardeşim. Yok QTE'miş, yok seçim yapıyormuşum gibi beni kandırıp yine aynı sona ulaştırmakmış falan... Geçiniz! Zaten seçim yaparak hikâyeyi gerçekten değiştirebilen sadece tek bir tür var, RYO. Eh, onun da kökeni point and click maceralar zaten.

Sinematik tecrübe ayağına işin "oyun" kısmını atlıyor modern maceralar. Hikâye var mı, var. Ama oynanış nerede yahu? Oradan oraya yürü, arada doğru zamanda iki tuşa tıkla. Bitti... Hâlbuki kökenlerine bağlı kalanlar öyle mi? Onlarda da hikâyenin, senaryonun âlâsı var. Mesela Broken Sword, Sanitarium, Gemini Rue, Longest Journey... Ama bunun yanında bir oynanış var. Bulmaca çözüyorsun, kafanı çalıştırıyorsun, yeri geliyor doğru diyalogları seçmeye uğraşıyorsun. Demem o ki, bugün Grim Fandango ve Full Throttle gibi oyunların yenilenmiş versiyonları çıktığında kitleler sevinçten naralar atıyor ama Telltale yeni bir oyun çıkardığında "Meh!" deyip burun kıvırıyorsa bunun bir sebebi olmalı.

Ege: Şimdi işin "oyun" kısmı zaten bence esas falso veren kısım. Ben de oynadım o oyunları bayıla bayıla ama point and click'in atası da, bugün devam eden trendi de komikli, çılgın mantıksız bulmacalı hikâyeler. Rastgele bir yerlere tıkla, oradan bir eşya al. Dünyada aklına gelmeyecek iki eşyayı artık çaresiz kalınca birleştir ve bravo, bazuka yaptınız! Yenilenmiş versiyon görünce sevinmemiz nostaljik hisler yüzünden. Yoksa sanılmasın ki hepimiz otuz sene önce teknik imkansızlıklar sebebiyle geliştirilmiş oyun mekaniklerini günümüzde de görmeye bayılıyoruz.

Zamanında birinci şahıstan sinematik macera yapabilecek olsalardı Sanitarium'u bir Silent Hill havasında buram buram ürküterek yapmazlar mıydı? Yaparlardı bence. Ah şöyle Quantic Dream eseri first/third person bir Sanitarium veliahdı olsa tadından yenmez ya. Hem o eski oyunların çoğu daha çok bulmaca oyunu. Adı üstünde macera türü yahu, biraz da macera olsun, sinematik bir şeyler olsun. Dayıyorlar abidik gubidik eşya bulmacalarını, adına da diyorlar macera. Yemezleeeer!



İ: Komikli, çılgın mantıksız bulmacalı hikayeler mi? Hahayt! İyi de her macera oyunu Monkey Island kafasında değildir ki azizim. Ki absürtlük o oyunların kanında olan bir şey, onları gülmek için oynuyoruz zaten. Dolayısıyla da bulmacaları akla en gelmeyecek, en çılgınca şeyleri birleştirmek üzerine kurulu oluyor. Öte yandan Beneath A Stell Sky, Syberia, Indiana Jones: Fate Of Atlantis ve Gabriel Knight (Fatality!) gibi daha ciddi senaryolara sahip, daha karanlık tonlu maceralar da var ve bunlarda o çılgın ve mantıksız bulmacaları asla göremezsin.

Tamam, kabul ediyorum. Olmayacak nesneleri olmayacak yerde kullandığımız çok abes oyunlar da var ama onlar zaten temelinde bu serinin efsanelerine öykünen ve onlar gibi olmaya çalışırken sıvayan, ikinci kalite yapımlar. Bak, 2017 geldi geçiyor, insanlar hâlâ LucasArts ve Sierra klasikleri gibi oyunları yapmanın peşinde. Çünkü O KADAR iyiler işte.

Ve hayır. Sanitarium üç boyutlu bir oyun olsaydı aynı etkiyi veremezdi bence. Çünkü o el çizimi grafiklerin büyüleyici bir hayal gücünü tetikleme gücü var. Yenilerde parmakları hızlı çalıştırma ve refleks ölçmeden başka ne var?

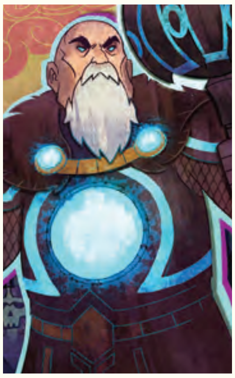
E: Ah ama şimdi hayal gücü demişken, hayal gücünün görsel ve işitsel bir mecrada işi ne? Yazılı mecralarda eyvallah, metin tabanlı macera oynasak da tamam ama görsel ve işit-



YAZITLAR
STAR TREK

» Madem Red Dead Redemption'ın PC port'unu daha çok bekleyeceğiz, beklerken meseleyi başlatan oyunu bir yad edelim.

SYF. 133



ORADAYDIM
TYRANNY

» Kötülüğün zaten kazandığı bir dünya sunan bir oyunda bir de size istediğiniz kadar kötü olma şansı veriliyorsa ipin ucu iyice kaçabiliyor.

SYF. 135



MEDYA
STEVIE RAY VAUGHAN

» Stevie'nin gitarını dinlemeden gitar dinledim demeyiniz. Teksas çöllerini bile sel basar o soloları dinletirseniz.

SYF. 137

SİNEMATİK

sel medya zaten buna gerek kalmasın diye var. Hayal etmeyelim, başkasının hayalini deneyimleyelim diye var. FIFA 99'da sarışın adam görünce "aaaabi aynı Beckham olmu," diyorduk ama bu tamamen hayal gücümüzden kaynaklanıyordu. Şimdiki fotorealistik grafikler varken onu anca buruk bir nostalji duygusuyla özlüyoruz.

Yeni nesil macera oyunları QTE'den ibaret değil ki. Bir kere seçim de bir oynanış mekaniğidir. Özellikle Heavy Rain'de ve daha zayıf da olsa Until Dawn'da bunu gördük. Katilin kim olduğu belli olabilir belki ama ortaya çıkacak mı, nasıl çıkacak, katil ölecek mi yargılanacak mı kaçacak mı, ana karakterlerimiz ölecek mi kalacak mı hepsi bizim seçimlerimize bağlıydı. Bu da bambaşka bir macera deneyimi.



Ya da geçen aylarda incelediğim Stories Untold'a bakalım. Daha klasik bir macera oyunu ama içinde metin tabanlı bölümler oynamak, deneyler yapmak ve mors kodu çözmek gibi farklı oynanış mekanikleri bulunduran first person bir oyundu.

Bak kendin söyledin, günümüzde hâlâ point and click macera yapanlar hep LucasArts ekolünden komikli, çılgın oyun yapmaya çalışıyor. Ciddi, karanlık, derin konulu maceraların artık bu şekilde anlatılmamasına ne diyorsun?

İ: Ne mi diyorum? You fight like a... Öhöm!... Sen hiç The Blackwell Legacy, Resonance ya da Technobabylon oynamamışsın diyorum :) Ya da LucasArts'tan gidersek The Dig... Senaryosu Steven Spielberg'e aittir ve bugün bile şimdiye dek oynadığım en iyi uzay temalı, ciddi macera oyunları listemin üst sıralarında yer alır. Stüdyolar Sierra ve Lucas'ın izinden gidiyor, bu tür sadece komik oyunlardan ibaret değil derken bunları kast etmiştim aslında.

Ama şimdi hakkını yemeyeyim, Stories Untold bayağı iyiydi. Hatta Fahrenheit ve Dreamfall Chapters'a da hayran kalmıştım. Sonuçta önemli olan iyi hikâye, iyi oyun. Eminim senin de vardır point and click arasında favorilerin? Gel barışalım! Al sana en şıkından bir deri ceket.

E: Var var, olmaz mı? Eskilerden Monkey Island serisi ve Sanitarium var. Yenilerden de Runaway'i çok severim. Tabii Deponia da harika bir seri. Deri ceket için de teşekkürler bu arada, sağanak yağmur altında işe yarar.



HABERLER

- **The Witcher** serisinin 10. yılı kutlu olsun! CD Projekt görüp görebileceğiniz en şahane kutlama videolarından birini yayınladı. İzlemeyen kalmasın: *tinyurl.com/ogz-120-witcher-10*
- Nintendo'nun yeni eski konsolu **SNES Classic Mini** çıktı, gayet de güzel yorumlar aldı.
- Atari'nin yeni eski konsolu **Ataribox**'ın da 2018 ilkbaharında çıkacağı haberi geldi.
- 1992 yapımı Amiga klasiği **Flashback**, Dreamcast'e de çıkıyor.
- JRYO klasiklerinden **Secret of Mana**'nın yeniden yapımı duyuruldu. PC, PS4 ve X-One'a çıkacak olan oyun bir sürü yeni içerik de sunacak. Fazla bekletmeyip 15 Şubat'ta dijital mağazalara düşecek.
- **Half-Life 2: Episode 3**'ün baş yazarı Marc Laidlaw oyunun hikâyesinin özetini paylaştı. Hatta düzenlenecek bir game jam'de katılımcılar Episode 3'ü gerçeğe dönüştürmeye çalışacaklar.



Piksel Günlükleri

Lise Sınavından Playstation Kazanmak

Yıl 2000 olsa gerek. O sene liseye giriş sınavına gireceğim. Sene başında rahmetli babam bana dedi ki "sınavından iyi bir sonuç al, ben de sana ödül olarak Playstation alacağım". Tabii ömrüm boyunca oyuncu bir adam olarak bu söz resmen aklımı almıştı, keza PS1 o dönemler piyasayı kasıp kavuran bir rüya konsoldu. E ben de Playstation hayalleriyle bütün sene boyunca çok çalıştım. Sınavım da gayet güzel geçti, ama oldum olası sınavdan çıktıktan sonra asla cevaplarımı kontrol etmem. O yüzden yaz sonuna doğru sonuçların açıklanacağı zamanı beklemeye başladım.

Aynı yaz bir Temmuz akşamı sokakta oynuyordum. Birden babam bana evin balkonundan seslendi kızgın bir şekilde "Emre çabuk eve gel bakayım" diye. Eyvah dedim, kesin sonuçlar erken açıklandı ve ben çok kötü bir puan aldım. Korku içinde eve geldim ve babam aynı kızgınlıkla salona geçmemi söyledi. Ben de çaresiz, kaderime boyun eğerek içeri girdim.

Fakat bir de ne göreyim, salonunda ortasında cillop gibi bir Playstation! O an resmen sevinçten çıldırarak babamın kucağına zıpladım (gerçek anlamda). Sonuçlar falan da açıklanmamıştı halbuki, babam kızgın numarası yaparak beni kandırmıştı sadece. Samimi söylüyorum, o gün kadar mutlu olduğum çok az gün vardır hayatımda.

Ama en önemlisi de neydi biliyor musunuz? Babam bana çok güzel bir ders vermişti. Zira bütün sene boyunca çok çalıştığımı görmüş ve sonuçları beklemeden sözünü tutmuştu. Yani sonucu değil, emeği ödüllendirmişti. Ben de o gün bugündür hayatta hiçbir olaya sonuç odaklı yaklaşmam, beni tanıyanlar iyi bilirler.

Sözün özü, size anlamsız görünse de küçük şeylerle çocukları mutlu edin. O küçük iyilikler çocukluğunuz, hatta hayatınız üzerinde kalıcı izler bırakabiliyor çünkü. Sonucu değil, gayreti, emeği, niyeti ödüllendirin. Gerisi kendiliğinden geliyor zaten.

Ha sınav mı ne oldu? Gerçekten de çok iyi bir puan alıp Bursa'nın en iyi liselerinden birine gittim. Oyunlar okul başarısı üzerinde olumlu etki bırakabiliyormuş demek ki. ■ EMRE S.



KONSOL

VECTREX

PÜRÜZSÜZ GRAFİKLER

Oyun dünyasının en orijinal konsollarından biridir Vectrex. Çünkü hem vektörel bir konsol hem de kendi ekranı var! Yani etrafta takacak priz bulursanız mobil konsol görevi bile görebiliyor. Tabii ceketinizin cebinin birazcık iri olduğunu varsayıyorum.

Şimdi söylediğimi ciddiye alıp da Vita, 3DS falan yerine Vectrex almaya kalkanlar olur, işin geyiği o. Bir ev konsolu Vectrex. 9'a 11 inçlik bir ekranı, ekranın altında yuvasından çıkarılıp kullanılabilen bir kontrol cihazı, yan tarafında da kartuş slotu var. Kontrol cihazı dünyanın en rahatsız şeyine benziyor, o soldaki analogla parmağınızı delebilir, sağdaki dümdüz sıralanmış tuşlarla bileğinizi yamultabilirsiniz. İkinci kontrol cihazı bağlamak da elinizde bu arada.

Ekran siyah beyaz normalde ancak ekranın üzerine yapıştırabileceğiniz tabakalarla renk elde edebiliyorsunuz. Basit ama zamanı için etkili bir çözüm.Yalnız kendinden ekranlı yapısı bir kenara konsolun vektörel olması çok büyük bir olay. Yani çözünürlük diye bir şey yok, piksellerden değil çizgilerden oluşuyor grafik tarzı. Dolayısıyla cidden pürüzsüz grafiklere sahip bir konsol Vectrex. Makineye uyarlanan birçok oyun var ve bu oyunların en fıstık gibi çalışanları Vectrex versiyonları denebilir. Üşenmezseniz 1-2 videosunu açıp izleyin, diğerlerinden farklı bir görsel tat veriyor.

İlk duyurulduğunda ve çıktığında işler iyi gidiyordu Vectrex için, düzgün bir aygıttı ve fiyatı da uçuk değildi. Ancak nihayetinde büyük bir başarısızlık oldu ve yapımcılarına onlarca milyon dolar zarar ettirdi. Sebebinin de aygıtın kendisi değil 1983-85 yılları arasında oyun sektörünü vuran kriz. ■ ÖMER



BAŞKA SİSTEMLERE PORT EDİLEN İLK OYUN

Kendin port et, kendin oyna

Tarihte sistemler arası port edilen ilk oyunun hangisi olduğu sorusuna kesin bir cevap bulmak zor. Zira tıpkı "ilk hayran çevirisi yapılan oyun" örneğindeki gibi, 70'lerde pek çok üniversite öğrencisinin programlara dillerini kullanarak sadece kendi zevkleri için bile oyun yaptığını düşünürsek, kimsenin ruhu bile duymadan aktarılmış pek çok oyun olabilir. O yüzden gene en ses getiren, en popüler örnekle yetinmek durumunda kalacağız.

70'ler Star Trek'in popülaritesinin zirvede olduğu yıllardı malumunuz. İşte serinin ağır bir hayranı olan **Mike Mayfield** ve kendi tabiriyle "geek" arkadaşları bir Star Trek oyunu yapmak için fikirlerini masaya yatırdılar ve ortaya tamamen metin komutlarıyla oynanan, grafiksiz bir oyun çıktı. BASIC kullanılarak yazılan bu oyunda oyuncular Atılgan'ı girdikleri komutlar vasıtasıyla yöneterek istilacı Klingon savaş gemilerini yok etmeye çalışıyorlardı. Bu şekilde basitçe **Star Trek** adını verdikleri oyun 1971'de ortaya çıkmış oldu.

Tabii işler bir grup gencin kendileri için hazırladıkları bir oyun olarak başladıysa da Hewlett-Packard'ın Mike'a sunduğu teklifle değişti. Mike'ın güncel bilgisayar modellerini görmek için sık sık ziyaret ettiği dükkân, oyunu yeni model PC'lerine port etmesi şartıyla kendisine yepyeni bir HP 2000C hediye etmeyi önerdi. Bu teklifi seve seve kabul eden Mike da oyunu HP



için yeniden kodlayarak firmanın program kütüphanesine kattı ve farkında olmadan tarihteki ilk sistemler arası port'u yapmış oldu.

Mike'ın '**STTR1**' adı altında Hewlett-Packard'ın kütüphanesine kattığı oyunu gören David Ahl'ın da ne rastlantıdır ki en büyük hobisi üyesi olduğu "Dijital Bilgisayar Kullanıcıları Derneği (DECUS)" için BASIC dilinde yazılmış oyunlar toplamaktı. Star Trek'i bu sefer de DEC BASIC-PLUS ile yeniden yazan David, oyunu derneğin haber bültenine yolladı. Zira oyunun port serüveni daha yeni başlıyordu.

Bu sefer de David'in yazdığı versiyonu 1974'te gören Bob Leedom, oyunu Data General Nova üzerinde geliştirmeye karar verdi. Keza Mike tarafından yazılan orijinal versiyon oldukça ilkeldi (hatta oynayabilmek için sürekli olarak oyunun metinlerini çıktı almak gerekiyordu). Oyunun ara yüzünü geliştirip basit üç harfli komutlar ekleyen Bob, adını da **Super Star Trek** olarak değiştirdi. Nihayetinde BASIC dilinde yazılması ve kaynak koduna erişimi oldukça kolay olan oyun kısa süre içerisinde oldukça sevildi ve BASIC vasıtasıyla SDS Sigma 7, HP 2000, Data General Nova gibi pek çok sisteme port edilmeye başlandı.

Tarihteki port edilen ilk oyunun öyküsü kısaca bu şekilde. O zamanlar bir oyunun sahip olduğun sisteme çıkmasını beklemektense satır satır kendin yazman fikri bana şimdi oldukça ilginç geliyor doğrusu. Ne bileyim, evde oturup bilgisayarınız için Horizon: Zero Dawn kodladığınızı düşünsenize... ■ EMRE S.

KENDİ PORT'UNUZU KODLADIĞINIZI DÜŞÜNSENİZE.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



DISASTER: DAY OF CRISIS *[Wİİ]*

Disaster: Day of Crisis sel, fırtına, hatta terör gibi felaketleri merkeze alan bir aksiyon-macera oyunu. Yıllar önceki Die Hard Trilogy oyununa benzer şekilde silahlı çatışmaya girdiğimiz shooter, doğal felaketlerden insanları kurtardığımız macera ve araç kullandığımız sürüş kısımları olmak üzere 3 farklı oyun türüne dayanıyor.

Oyun genelde insanları kurtar - çatışmaya gir - felaket bölgesinden arabayla kaç şeklinde ilerliyor. Bölüm aralarında da oyundaki performansımıza göre topladığımız puanlarla silahlarımızı ve karakterimizin özelliklerini geliştirebiliyoruz. Wiimote'u kullanarak kalp masajı yapmak ve silahlı çatışmalara girmek pek hoşuma gitti doğrusu. Ayrıca her turu yeniden oynamak için bahane sunan bir gizlilik oyunu, atış poligonları, gizli kıyafetler gibi pek çok bonus içeriği de açmak isterseniz oyun süreniz bir hayli uzayabilir.

Fakat şu da bir gerçek ki oyun pek çok farklı türü bir araya getirmeye çalışırken hiçbirini de tam olarak kotaramıyor ne yazık ki. Ayrıca öykü oldukça zayıf, hatta yer yer absürt sayılabilir (teröristlerin habire size nereye gideceklerini söylemekte ısrar etmesi gibi). Oyundaki stamina sistemi yüzünden kurşunların havada uçuştuğu bir çatışmanın ortasında karakterimizin "ben acıktım" diye tutturması da bir hayli aptalca olmuş.

Sonuç olarak Disaster: Day of Crisis pek çok iyi niyetli fikirle yola çıkıp bunları tam olarak da gerçekleştiremeyen, fakat bu sıkıntıların ardında kesinlikle denemeye değer bir oyun. Direkten dönmesi üzdü beni sadece, çünkü bu haliyle bile ciddi eğlence barındırıyor. ■ **EMRE S.**

DISASTER REPORT / SOS: FINAL ESCAPE / RAW DANGER

PS2 için çıkan ve temeline doğal felaketleri alan bir başka oyun serisi. Bunlarda aksiyondan ziyade hayatta kalma ağır basıyor ama. Disaster: Day of Crisis hepsinden başarılı bence.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

FINAL FANTASY IV: AFTER YEARS *[PSP / WİİWARE]*

Şimdi hakkını vereyim, Final Fantasy IV'ün PS1 versiyonunu zevkle oynamış, DS versiyonunu da gayet güzel anılarla bitirmiştim. O yüzden bari dedim devam oyunu olan After Years'ın da WiiWare versiyonunu bitireyim, ne de olsa özünde kalite var. Ama nereden bilebilirdim ki bu köşede bir Final Fantasy oyunu ağırlamak zorunda kalacağımı? Hey gidi koca çınar...

Final Fantasy IV: After Years öylesine sığ, öylesine özensiz bir oyun ki şu haliyle bir hack'ten farkı yok. Hatta pek çok hayran yapımı hack'in çok daha özenli olduğunu söyleyebilirim. Keza öykü eski öykünün birebir aynısı, sadece baş kötü değişmiş ve yaptığınız tek şey saatler boyunca eski oyundan birebir aktarılan zindanları ve aynı boss'ları yeni karakterlerle bir daha geçmek, o kadar. Zaten oyunu bölümlere bölüp satalım diye o kadar iğreti uzatmışlar ki zorlama olduğu belli oluyor her tarafından, özellikle de Rydia ve Edward'ın kendi bölümlerinde resmen insanın kulağından kan geliyor.

Dahası fonda "Bu Akşam Ölürüm" çalarken kendi boğazınızı kesmek isteyeceğiniz seviyede bir rastgele savaş sıklığı, habire ne hikmetse "Back Attack" ya da "Surprised" olarak yakalanmanız, eskisinin birebir aynısı zindanlar, düşmanlar, şehirler, boss'lar derken bildiğiniz delirtti beni. Hatta oyunun son zindanı da eski FF'lerden 25-30 civarı boss içeriyor, ama tabii ki de yeniden çizme zahmetine girmemek için sadece iki boyutlu olanları. Yahu en azından onları yeniden çizdirecek bir stajyeriniz de mi yoktu?

Koskoca oyunda sadece FF evrenlerinin yaratılışını ele alan konu ve zindanlar iğrenç olsa ardı ardına boss savaşları iyi o kadar. Zahmet edip ekledikleri iki yenilikten biri olan Band Attack sistemine ihtiyaç bile duymadım zaten. Samimi söylüyorum FF2'den daha kötü bir Final Fantasy yapılamaz diyordum ama ne yazık ki o da mümkünmüş. Sırf bu yüzden bile tebrik etmek lazım yapımcı ekibi. ■ **EMRE S.**





BİR SOYUN SONU

[TYRANNY/STALWART KALESİ]

Lordum Kyros'un itaatkâr bir takipçisi olarak aldığım görev önemliydi. Kıtanın ortasındaki stratejik noktadaki Stalwart Kalesi, Kyros'un iradesinin gücünün sembolü olan Ferman'lardan biriyle lanetlenmiş, etrafı asla durmayan bir fırtınayla çevrelenmişti. Bölgenin iklimi geri dönülemez şekilde değişiyor, ticaret ölüyor, bunların yanı sıra fırtına kaleye giriş-çıkışı engellediği ve de kalenin içindeki erzaklar tükenmeye başladığı için içeridekilerin hayatı tehlikeye giriyordu. Kyros'un yönetimindeki barışın sürmesi için fırtınanın sona erdirilmesi şarttı. Ve bu lanetin kaldırılmasının şartı basitti; kalenin lordunun öldürülmesi, varsa varislerinin de öldürülmesi, soyunun ortadan kaldırılması.

Kyros'a birlikte hizmet ettiğimiz onurlu general Graven Ashe'in de bir ricası oldu benden. Kızı aylar önce Stalwart'ta alıkonulmuştu, onu kurtarmamı istiyordu. Elimden gelirse müttefikimin talebini de yerine getirmeye çalışacaktım elbette.

Özel yöntemler kullanarak bir şekilde fırtınayı aştım ve Stalwart kalesine ulaştım. Kalenin lordu Herodin karşıma çıkarak bana, Kyros'un sadık takipçisine aşağılayıcı sözler sarf etti. Sineye çektim ve ondan onurlu davranmasını, adamlarının ve topraklarının hayatını kurtarabilmek için kendisini öldürmesini talep ettim. Onurlu bir liderin yapması gereken bu olurdu ancak aynı burnu büyük tavırlarla talebimi reddetti, kalesinin iç kısımlarına çekildi.

Elbette ona tekrar ulaşmam zor olmadı, yine dik kafalı bir tavırla bana saldırdı ve ölümcül bir şekilde yaralanarak yere yığıldı. Meseleyi fazla uzatmadan hayatına son vermek üzereydim ki bir kadın koşarak gelip ikimizin arasında durdu ve bunu yapmama izin vermeyeceğini haykırdı. Bu Amelia'ydı, Graven Ashe'in kurtarmamı istediği kızı. Kyros'un fetihlerinden ve katliamlarından uzak kaldığında yeni bir bakış açısı kazandığını, Kyros'un yolundan gitmeye devam ettikçe barış ihtimali olmadığını haykırıyordu. Bana. Kyros'un en güvenilir hizmetkârlarından birine.

Herodin ona geri çekilmesini, verdiği sözü yerine getirmesini söyledi. Böylesine kalın kafalı birinin böyle sözler sarf etmesi tuhafıma gitmişti ama çok sayıda insanın hayatını kurtarabilmek için kendini feda etmeyen birine sempati besleyecek değildim. Ameila, Herodin'in isteğine uydu ve oradan uzaklaştı. Kılıcımı kaldırdım, kesin bir darbeyle Herodin'in hayatına son verdim ve fırtınanın dinmesini bekledim... Hiçbir şey olmadı... Lordun soyunun sonu gelmişti? Fırtına nasıl hâlâ devam edebilirdi?

Holün ilerisinden hafif bir ağlama sesi geldi. Bir bebeğin ağlama sesi, ve o an her şey anlam buldu.

İlerideki odaya yöneldim. Amelia kılıcını çekmiş, kararlı bir şekilde odanın kapısında duruyordu. Herodin'in bir süre önce ölen oğluyla yakınlaşmış ve ondan bir çocuğu olmuştu. Çocuğun suçu olmadığını, eğer bir çocuğun ölmesini gerektiriyorsa Kyros'un Ferman'larının asıl suçlu olduğunu anlatmaya çalışıyordu.

Ancak Kyros adına yapılması gereken netti. Ameila geri adım atmadı, tahminimden daha dişli bir rakip çıktıysa da nihayetinde ölmek zorundaydı. Kendi kanının içinde uzanırken son olarak bebeğin beşiğine uzanmaya çalışır gibi bir hamle yaptığını gördüm ve ardından son nefesini verdi. Bebeğin ağlaması şiddetlenmişti.

Beşiğe yaklaştım. O kadar küçüktü ki daha gözleri bile açılmamıştı. Yanında duran yastığı aldım ve yalnızca bir an sürdü...

Ardından fırtına yavaş yavaş kalkmaya başladı. ■ EMRE S.

MEDYA

MÜZİK // FİLM // ANİME // KİTAP

RAVENLOFT: SİSLERİN VAMPİRİ



Yüzüklerin Efendisi'nin sinemalarda yeni yeni oynadığı ve fantezi kitaplarının Türkçe çevirilerinin henüz palazlandığı zamanlardı. AD&D (şimdinin Wizards of the Coast'ı) dünyalarını çok merak ederdim ve içlerinde en çok ilgimi çekeni Ravenloft'du. Hiç beklemediğim bir zamanda Ravenloft kitaplarından Sislerin Vampiri Türkçeye çevrilivermişti. Çevrilen ilk kitaptı ve nasıl bir şaheser okuyacağıma dair hiçbir fikrim yoktu.

İsimlerle aram hiç iyi değildir ama aradan geçen 17 yılda Jander Sunstar ismini halen unutmamışsam Sislerin Vampiri üzerimde ciddi etki bırakmıştır. Jander Sunstar, Faerun'da maceraya çıkmış bir Altın Elf'tir. Seyahati sırasında bir vampir yerleşkesine denk gelir ve arkadaşının ona ihanet etmesi sonucu vampire dönüşür. Efendisinin emirlerine uymaz ve sonunda onu öldürerek özgür kalır. Jander insanları öldürerek beslenmez, yaşaması için gerekli olan kanı hayvanlardan sağlar. Buğday sarısı saçlarını uzatarak kulaklarını ve Ravenkind'ın kutsal sembolünü tuttuğu için yanan sol elini saklar. Okuduklarınız kitapta olmayan bilgiler yani spoiler yemediniz. Bundan sonrasında Jander'ın Anna isimli yaşlanmayan ve delilik lanetinden kurtulamayan kadına aşkı ve bu aşk için Jander'ın neler yapabileceğine dair dramatik, kanlı ve akıl oyunlarıyla dolu bir hikâye sizi bekliyor.

Kitabın yazarı Christie Golden'ı çoğunuz Warcraft kitabı Büyük Şef'ten hatırlayabilirsiniz. Kendisi fantezi edebiyatı yazarları arasında benim favorimdir. Özellikle AD&D kitaplarının fazla kolay okunur basit kitaplar olduğunu düşünürüm ama Golden'in eserleri üst düzey kalitededir. Vaktinde kendisiyle röportaj yapma şansını bulmuştum. Jander'i nasıl yarattığını sorduğumda karakterin ilhamının plajda güneşlenirken geldiğini söylemişti.

Sislerin Vampirini okumadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz. Mutlaka alın derim. ■ **NURETTİN**

CEHENNEMDE İKİ DEVRE



2. Dünya Savaşı filmlerine ve futbola duyduğum ilginin artmaya başladığı yıllardı. 2. Dünya savaşında geçen, futbol konulu bir filmin televizyonda gösterileceğini öğrendiğimde, tek kanallı beyaz ekranın karşısına merakla yerleşmiştim. Etkileneceğim ve uzun yıllar unutamayacağım bir başyapıtı izlemek üzere olduğumun farkında değildim henüz.

Yönetmen Z. Fabri'nin sade ve etkileyici bir dille aktardığı, çok karmaşık olmayan bir konusu vardı 1963 yapımı Cehennemde İki Devre'nin (Ket Felido A Pokolban): Hitler'in doğum günü kutlamaları için, Nazi askerlerini temsil eden takımla Macaristan'daki toplama kamplarında bulunan Macar mahkumlardan oluşacak bir futbol takımı gösteri maçı yapacaktır. Öykünün başkahramanı, savaş öncesi dönemin ünlü futbol yıldızı Onodi, mahkûm ve esirler takımının kaptanı, antrenörü aynı zamanda da oyuncuları seçecek yetkilisidir. Onodi'nin, tutuklu ve esirler arasından, futbol oynamayı bilen on kişi daha bulmaya çalışması başlı başına dokunaklı, hüzünlü bir öyküdür zaten. Kanatta yer alacak gözlüklü mahkûmun seçme sınavı mahiyetinde topa vurduğu sahneyi ve dünya atıcılık şampiyonu genç mahkûmun takıma katıldığında Onodi'yle aralarındaki konuşmayı bunca yıl aradan sonra unutamamışımdır.

Savaşın neden olduğu korkunç yıkıma ve insana ait erdemlerin yok edilmesine kararlılıkla karşı çıkmayı başaran bu başyapıtı, futbol sevmeyenler de dâhil, herkese öneririm. Zorlu koşullarda yaşanan duyguların, heyecanın nasıl değişebildiğine, insanın insan kalabilme çabasına tanıklık etmiş olacaksınız, buruk gülümsemeler eşliğinde... ■ **NOYAN**



LEGEND OF THE GALACTIC HEROES

Kâinatta var olan milyarca yıldızın içinde yalnızca küçük mavi bir nokta olan şu dünyamızın insan sonrası tarihi sayısız olaylar zinciriyle birbirine bağlı bir örümcek ağı gibidir. Bu ağın bir ucunda politika, inanç, entrika, savaş gibi ağır kavramlar varken diğer yakasında da aşk, bağlılık, mutluluk, keder gibi insana has derin duygular yer alır. İşte Yoshiki Tanaka'nın ölümsüz romanlarından uyarlanması 10 yıl alan, efsanevi (cidden) anime serisi Legend of the Galactic Heroes özünde insana dair her şeye yer veren tam bir bilimkurgu epiği. Özgür Gezegenler Müttefikliği ve Galaktik İmparatorluk arasındaki bitimsiz savaşı anlatan o muazzam kurgusunun içinde hırslı kumandan Reinhard Von Lohengramm ve karşısındaki alçakgönüllü stratejist Yang Wenli'yi odağına alan serinin esas güç kazandığı yerlerden biri de sayısı 100'leri bulan yan karakterleridir. Toplamda 110 bölümden oluşan seriyi izleyip bitirdiğinizde bu dünyanın çarkının nasıl döndüğünü daha bir anlamış, aydınlanmış ve değişmiş bulursunuz kendinizi. Görselliği artık eski kalsa da halen taş gibi diyaloglarıyla, ölümsüz klasik bestelerle dolu soundtrack'iyle ve insana dair her şeye ucundan kenarından dokunup derin izler bırakan hikâyesiyle LOGH bence anime seven sevmeyen herkesin izlemesi gereken bir başyapıt. Zamanında TRT'de birkaç bölüm yayınlandığını da hatırlarım Galaksi Kahramanları ismiyle. **EREN E.**



STEVIE RAY VAUGHAN

TEXAS FLOOD

Müthiş bir adam Stevie Ray. İnanılmaz bir blues gitaristi. Kupkuru, kalas gibi bir gitar tonu var, yüz metreden duysanız "aha Stevie" dersiniz ama o Teksas çölü gibi gitar tonunu öyle bir konuşturuyor ki mahvoluyorsunuz. Vokali deseniz, eh, o da tam bir Teksas çocuğu sesi zaten.

Sadece 9 yıl süren (ve trajik bir helikopter kazasıyla sonlanan) kısacık profesyonel kariyerinin sonlarına doğru biraz kendini tekrar etmeye başlıyor bana sorarsanız ama bu demek değil ki Stevie'nin gitarını ilk duyduğunuzda kulaklarınız WD-40'la yıkanmış gibi olmayacak. Şu ilk albümü mesela nasıl akar gider bilemezsiniz.

En popüler şarkılarından Pride and Joy ve Mary Had a Little Lamb bu albümden mesela. Veya tıngır tıngır 5 dakikalık gitar solosu Lenny'nin yeri ayrı. Albüm ful güzel zaten ama ben buraya albümün de adını veren Texas Flood şarkısını övmeye geldim aslında. Sesi kökleyin, arkanıza yaslanın, gözlerinizi kapayın ve şu şarkının gitar solosunun söylene söylene, yakanızdan tutup sizi sallaya sallaya başınızın etini yemesine izin verin. Stevie'nin müziğinin en karakteristik örneği nedir deseniz de Texas Flood şarkısı derim zaten. Olay budur yani kısacası. Blues'la falan alakasız arkadaşın yanında dinliyordum da "Ömer yeter geberdim burada" tepkileri aldım bir keresinde, öyle kriz bir şarkı. Stüdyo versiyonunu dinledikten sonra Youtube'tan bir de 9 buçuk dakikalık efsane konser versiyonuna göz atmayı ihmal etmeyiniz. Gitar çalma konusunda özel bir isteğiniz yok muydu? O videoyu izledikten sonra olacak. **ÖMER**

Oyungezer

SAYI: 120- 2017/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
İlker Kozan, Yiğit Tezcan

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Tolga Yiğit, tolga@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Eylül 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





121

BİR ŞEY Mİ KOKTU?

SOUTH PARK
The Fractured But Whole

KASIM'DA OYUNGEZER'DE